Roland

G-70

MUSIC WORKSTATION

Bedienungsanleitung

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu einer G-70 Music Workstation von Roland. Der G-70 ist das bis dato vielseitigste Roland-Keyboard mit Begleitautomatik, enthält er doch alle technologischen Errungenschaften, die Roland momentan bietet: Hervorragende Begleitungen, hochwertige Klänge, die Erweiterungsmöglichkeit des Klangangebots mit Hilfe eines Expansion-Boards (SRX-Serie), einen D Beam-Controller, virtuelle Orgelzugriegel, professionelle Effekte, einen Vocal Harmonist, die Cover-Funktionen des DisCover 5... Eine erschöpfende Auflistung würde den Rahmen dieser Einleitung sprengen.

Es wurde alles unternommen, den Zugriff auf dieses Funktionsangebot so schnell und einfach wie möglich zu gestalten. Deshalb enthält der G-70 ein druckempfindliches Farb-Display, das die Arbeit mit dem G-70 äußerst effizient gestaltet.

Um die Funktionen des G-70 so schnell wie möglich kennen zu lernen und bei der Bedienung alles richtig zu machen, sollten Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durchlesen.

Um Verwirrungen zu vermeiden, wollen wir den Begriff "Taster" für die Druckknöpfe auf der Frontplatte verwenden und nur von "Tasten" sprechen, wenn von der Klaviatur des G-70 die Rede ist.

Aus Platzgründen verwenden wir statt "Standard MIDI File" außerdem den Begriff "Song".

Lesen Sie sich zuerst das Kapitel "Wichtige Hinweise" auf S. 11 durch. Dort finden Sie nämlich wichtige Bedienhinweise für die Arbeit mit dem G-70. Bewahren Sie die Bedienungsanleitung an einem sicheren Ort auf, weil Sie sie bestimmt noch einmal brauchen werden.

Copyright ©2004 ROLAND EUROPE. Alle Rechte vorbehalten. Diese Bedienungsanleitung darf ohne die schriftliche Genehmigung der Roland Europe S.p.a. weder auszugsweise, noch vollständig kopiert, anderweitig verwendet, verteilt oder veröffentlicht werden.

Funktionsübersicht

Das bisher vielseitigste Arranger-Instrument von Roland

Der G-70 ist ein Instrument der Superlative mit der besten Klangerzeugung aus dem Hause Roland. Er kombiniert Rolands "Virtual ToneWheel"-Technologie (unserer überaus erfolgreichen VK-Serie) mit einer nicht weniger süperben internen Klangerzeugung (die von der Fantom-X-Serie hergeleitet ist). Erstmals lässt sich das Klangangebot eines Roland-Arrangers zudem mit Erweiterungsplatinen der SRX-Serie wunschgemäß erweitern.

Neue Bedienerführung

Bei der Entwicklung des G-70 wurde penibel auf eine zügige und unmissverständliche Bedienung geachtet. Das druckempfindliche Farb-Display und die große Anzahl fest zugewiesener Taster bieten direkten Zugriff auf fast alle verfügbaren Funktionen, was verschachtelte Menüs überflüssig macht.

Parameter, die sinngemäß zusammen gehören, befinden sich in der Regel auf derselben oder benachbarten Display-Seiten. Ihre Einstellung kann nun viel schneller erfolgen als bei älteren Roland-Keyboards.

Cover- und Makeup Tools-Funktionen für Standard MIDI Files und Music Styles

Sowohl Standard MIDI Files als auch Music Styles können dank hochwertiger Song- und Style Cover-Vorgaben schnell und professionell umorchestriert werden. Die intuitiven und Instrument-basierten MAKEUP TOOLS-Parameter erlauben sogar persönliche Eingriffe in das Klanggeschehen, was erstmals nicht mit einer umständlichen Editierung von Einzel-Ereignissen verbunden ist.

Die Struktur von Standard MIDI Files lässt sich über programmierbare MARK & JUMP-Speicher in Echtzeit ändern, so dass man vorgefertigte Songs mühelos zu "Extended"-Versionen umfunktionieren kann, wenn die Stimmung im Saal dieses verlangt.

'Adaptive Chord Voicing' (intelligente Akkordstimmführung)

Der Arranger des G-70 weist nicht nur eine neue Struktur (mit 4 Begleitebenen, 4 Intros und 4 Ending-Phrasen) auf, sondern verwendet auch eine Echtzeit-Akkordauswertung, die eine musikalischere Stimmführung der Begleitphrasen bewirkt. Die zum Patent angemeldete ACV-Technologie kann Style-Parts nämlich so transponieren, dass unnatürliche Intervallsprünge von Streichern, Klavierakkorden usw. erstmals unterbleiben.

Professioneller Vocal Harmonist

Ein weiteres Highlight des G-70 ist der Vocal Harmonist, der Ihren Gesang mit Harmoniestimmen versieht und mehrere Modi bietet, mit der man seine Stimme (oder jene einer anderen Person) fast beliebig verfremden kann.

Das setzt die Verwendung des G-70 mit einem optionalen Mikrofon (Roland DR-10 oder DR-20) voraus, obwohl man auch andere Signalquellen (Synthesizer usw.) bearbeiten kann. Hinzu kommt jedoch ein separater EXTERNAL AUDIO IN-Part mit eigener Effektsektion für die Bearbeitung externer Line-Signale (eines Sound-Moduls, CD-Spielers usw.), die Ihrem Spiel hinzugefügt werden können.

Die beim Singen und/oder vom Vocal Harmonist erzeugten/hinzugefügten Signale können entweder über die MAIN OUTPUT-Buchsen oder an separate Mischpultkanäle bzw. Verstärker (VOCAL HARMONIST OUTPUT-Buchsen) ausgegeben werden.

Schneller Recorder und umfassender 16-Spur-Sequenzer

Der G-70 bietet zwei Funktionsbereiche für die Aufnahme neuer Stücke: Einen Recorder mit einfacher REC-START-STOP-Bedienung sowie einen 16-Spur-Sequenzer mit spurbasierten und äußerst detaillierten Editierfunktionen.

Wie viele andere Funktionen des G-70 arbeitet auch der Recorder interaktiv mit anderen Sektionen zusammen: Man kann z.B. mit jedem User-Programm einen Song verknüpfen, Standard MIDI Files können automatisch zu einer für Ihre Stimmlage geeigneten Tonart transponiert werden, die Akkorde der abgespielten Stücke werden angezeigt usw.

Finder-Funktionen für Songs, Music Styles und User-Programme

Nicht weniger praktisch ist der Umstand, dass man mit dem G-70 auf eine schier unbegrenzte Anzahl an Songs, Music Styles und User-Programmen (im internen Speicher, auf einer Speicherkarte und einer Diskette) zugreifen kann. Obwohl es nach wie vor Werks-Styles gibt, können Sie zudem mit "CUSTOM"-Verknüpfungen arbeiten, die dann im gewünschten Moment den passenden Music Style des internen Speichers oder einer Speicherkarte laden. Dieser Blitzzugriff ist auch für Standard MIDI Files (Songs) und User-Programme verfügbar.

Die Finder-Datenbanken verwischen die Grenze zwischen den internen und externen Speicherplätzen – beide lassen sich gleich schnell ansprechen.

Play List-Funktion

Mit der Play List-Funktion des G-70 können Sie Ihr Repertoire in aller Ruhe vorbereiten. Der Vorteil dieses Verfahrens ist, dass man die Songs im Live-Einsatz nicht erst zu suchen und zu laden braucht.

Ferner kann man den nächsten Song schon vorbereiten, während der aktuelle noch abgespielt wird (NEXT SONG-Funktion).

D Beam-Controller

Auch der G-70 ist mit dem beliebten D Beam-Controller* ausgestattet, mit dem sich DJ-artige Effekte erzielen lassen, indem man seine Hand über einem Infrarot-Lichtstrahl bewegt. Ferner ist natürlich ein BENDER/MODULATION-Hebel vorhanden, während auch optionale Fußtaster und ein Schwellpedal eingesetzt werden können.

(* Die D Beam-Technologie wird in Lizenz der Interactive Light, Inc., verwendet.)

...und noch viel mehr

Wenn wir auch noch die übrigen Vorzüge des G-70 aufzählen müssten, würde aus dieser Kurzvorstellung ein ziemlich dickes Buch, während Sie sich ja so schnell wie möglich an die Arbeit machen möchten. Daher möchten wir Sie bitten, sich diese Bedienungsanleitung nach und nach komplett durchzulesen. Wenn Sie das getan haben, werden Sie uns Recht geben: Der G-70 ist ein völlig neuartiges Instrument.

Viel Spaß!

HINWEISE FÜR EINE SICHERE HANDHABUNG

MASSNAHMEN FÜR DIE VERMEIDUNG VON BRÄNDEN, STROMSCHLÄGEN UND VERLETZUNGEN

Über die ⚠ WARNUNG und ⚠ VORSICHT Hinweise

⚠ **WARNUNG**	Dieses Symbol signalisiert Dinge, welche den Anwender bei unsachgemäßer Behandlung auf die Gefahr schwerer Verletzungen (eventuell mit Todesfolge) hinweisen.
⚠ **VORSICHT**	Weist auf Verletzungsgefahr oder mögliche Sachschäden hin, die sich aus einer unsachgemäßen Bedienung ergeben können. * Mit "Sachschäden" sind hier Schäden an den Möbeln oder Verletzungen von Haustieren gemeint.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol weist auf wichtige Instruktionen oder Warnungen hin. Die genaue Bedeutung des Symbols richtet sich nach dem Zeichen in dem Dreieck. Das hier gezeigte Symbol bedeutet beispielsweise, daß es sich um einen allgemeinen Hinweis auf mögliche Gefahren handelt.
	Das ⃠ Symbol verweist auf Handlungen hin, die Sie niemals ausführen dürfen (welche verboten sind). Was genau verboten ist, können Sie an dem Symbol in dem Kreis ablesen. Das hier gezeigte Symbol bedeutet beispielsweise, daß das Gehäuse nicht geöffnet werden darf.
	Das ● Symbol bezeichnet Dinge, die Sie unbedingt ausführen müssen. Auch hier richtet sich die genaue Bedeutung nach dem Symbol in dem schwarzen Kreis. Das hier gezeigte Symbol bedeutet beispielsweise, daß der Netzanschluß gelöst werden muß.

BITTE FOLGENDE PUNKTE BEACHTEN

⚠ WARNUNG

- Lesen Sie sich vor dem Einsatz dieses Instruments die nachfolgenden Hinweise sowie den Rest dieser Bedienungsanleitung durch.

- Öffnen Sie niemals das Instrument und modifizieren Sie es niemals selbst.

- Versuchen Sie niemals, den G-70 zu öffnen oder defekte Teile zu reparieren (es sei denn, die Bedienungsanleitung enthält diesbezügliche Anweisungen). Überlassen Sie alle Wartungs- und Reparaturarbeiten Ihrem Roland-Händler, einer qualifizierten Kundendienststelle oder dem offiziellen Roland-Vertrieb (siehe die Adressen auf der "Information"-Seite).

- Verwenden oder lagern Sie den G-70 niemals an folgenden Orten:
  - Orte, die extremen Temperaturen ausgesetzt sind (z.B. in der prallen Sonne, in einem geschlossenen Fahrzeug, in der Nähe eines Heizkörpers, Herdes usw.);
  - Feuchte Orte (Bad, Waschküche, nasser Fußboden usw.);
  - Nasse Orte;
  - Draußen im Regen;
  - Staubige Orte;
  - Orte, die starken Vibrationen ausgesetzt sind.

- Dieses Instrument darf nur auf einen Ständer gestellt werden, der von Roland ausdrücklich empfohlen wird.

- Stellen Sie das Produkt immer auf eine ebene und stabile Oberfläche. Verwenden Sie niemals ein wackliges Stativ bzw. ein Stativ, auf dem es geneigt aufgestellt würde.

- Verwenden Sie nur das beiliegende Netzkabel und schließen Sie es an eine Steckdose an, die den Angaben auf dem Typenschild des G-70 entspricht.

⚠ WARNUNG

- Beschädigen Sie niemals das Netzkabel und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf. Verlegen Sie es so, dass es weder gequetscht, noch anderweitig abgeklemmt wird. Bei Verwendung eines beschädigten Kabels besteht Stromschlag- bzw. Brandgefahr.

- Dieses Instrument kann entweder von sich aus oder im Zusammenspiel mit einem Verstärker oder Kopfhörer einen Schallpegel erzeugen, der zu einem bleibenden Hörschaden führen kann. Verwenden Sie es niemals über einen längeren Zeitraum bei hohem Schallpegel. Wenden Sie sich bei Verdacht auf Gehörverlust oder andere Beschwerden sofort an einen Ohrenarzt.

- Achten Sie darauf, dass niemals Fremdkörper (brennbare Stoffe, Münzen, Büroklammern usw.) oder Flüssigkeiten (Wasser, Getränke usw.) in das Geräteinnere gelangen.

- In Familien mit kleinen Kindern müssen die Eltern darauf achten, dass die Kinder den G-70 erst dann alleine bedienen, wenn sie mit allen wichtigen Bedienverfahren vertraut sind.

- Setzen Sie das Gerät niemals schweren Erschütterungen aus.
  (Lassen Sie es niemals fallen!)

- Schließen Sie das Netzkabel der G-70 niemals an einen Stromkreis an, der bereits mehrere andere Geräte speist. Seien Sie besonders vorsichtig mit Verlängerungskabeln: die Gesamtleistungsaufnahme aller daran angeschlossenen Geräte darf niemals größer sein als die Angaben auf dem Kabel, weil sonst die Adern schmelzen, was zu Kurzschlüssen führt.

⚠ WARNUNG

- Vor dem Einsatz der G-70 im Ausland wenden Sie sich mit eventuellen Fragen bezüglich der Stromversorgung bitte an Ihren Roland-Händler oder den Vertrieb (siehe die "Information"-Seite).

⚠ VORSICHT

- Der G-70 und das Netzkabel müssen immer so aufgestellt bzw. verlegt werden, dass eine ausreichende Lüftung gewährleistet ist.

- Dieses Instrument sollte grundsätzlich nur auf einen KS-12 Ständer von Roland gestellt werden. Bei Verwendung anderer Ständer besteht Verletzungsgefahr.

- Ziehen Sie beim Lösen des Netzanschlusses nur am Stecker des Netzkabels und niemals am Kabel, um das Reißen der Adern zu vermeiden.

- Netz- und Signalkabel sollten niemals miteinander verdreht werden. Verlegen Sie alle Kabel außerdem immer außerhalb der Reichweite von Kindern.

- Setzen Sie sich niemals auf das Gerät und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf.

- Fassen Sie das Netz- und die übrigen Kabel niemals mit feuchten oder nassen Händen an.

- Beachten Sie beim Transport des Gerätes folgende Hinweise, um Verletzungen und Schäden zu vermeiden.
  - Lösen Sie den Netzanschluss.
  - Lösen Sie die Kabel aller externen Geräte.
  - Entnehmen Sie den Notenständer.

- Schalten Sie das Gerät vor dem Reinigen aus und lösen Sie den Netzanschluss.

- Im Falle eines Gewitters lösen Sie am besten den Netzanschluss.

- Wenn Sie einmal Schrauben lösen, müssen Sie sie an einem sicheren Ort –auf jeden Fall aber außerhalb der Reichweite von Kindern– verwahren, damit niemand sie verlegt bzw. verschluckt.

Inhaltsverzeichnis

Funktionsübersicht 4

Wichtige Hinweise 11

1. Beschreibung der Bedienelemente 13
Bedienfeld 13
Rückseite 17

2. Vorbereitungen und Demosongs 19
Verbindungen 19
Ein-/Ausschalten des G-70 20
Internal Memory Protect 20
Einstellen des Display-Kontrasts 20
Ausschalten des G-70 20
Interaktive Demofunktion des G-70 21
Über die Hauptseite 22

3. Schnellstart 23
Das Prinzip 23
Spielen mit automatischer Begleitung 24
Professionelle Überleitungen: Fill-In 25
Intro & Ending 25
Anwahl von Styles 26
Ändern des Tempos 27
Verwendung der Keyboard-Parts 27
Spielen mit einem Upper- und/oder Lower-Part 27
Schnelle Klangwechsel 28
Tone-Auswahl für die Keyboard-Parts 28
Schlagzeug spielen auf der Tastatur 30
Anwahl von SRX-Klängen 31
Verwendung der Harmonic Bars (Zugriegel) 32
Wenn Ihnen eine Registrierung gefällt... 33
Über das MANUAL-Feld 33
Spielen eines Orgelklangs und Verwendung von Basspedalen 33
Verwendung von Effekten 33
Verwendung einer "Beatbox" mit der Orgel 34
Verwendung des Music Assistant 35
Wenn die gewünschte Registrierung noch nicht angezeigt wird... 35
Möchten Sie Zeit sparen? 36
Verwendung des -Finders 36
Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files) . . 37
Schnelles Aufrufen des benötigten Songs 37
Starten der Wiedergabe 38
Praktische Funktionen für die Song-Wiedergabe 38
Arbeiten mit der Cover-Funktion 40
Minus One 40
Vocal Harmonist-Funktion 41
Vorbereitungen 41
Hinzufügen von Gesangsharmonien 43
Wer gibt die Harmonien vor? 43
Noch nicht ganz zufrieden? 43
Voice-FX 44
Auto Pitch 45
Verwendung des Vocoders 46
Talk 46
Automatische Transposition (Singer Key) 47
Anzeige der Liedtexte und Akkorde 48
Notenanzeige 50
Aufnehmen Ihrer Musik 51
Aufnahme mit Style-Begleitung 51
Abspielen Ihres Songs 52
Aufnahme ohne Begleitung 52
Hinzufügen weiterer Parts 52
Speichern Ihres Songs 54

4. Die 'Keyboard'-Modi 56
Arranger-, Piano- und Organ-Modus 56
'Split'- und 'Whole'-Modus 57
Verwendung des SPLIT Keyboard-Modus' 57
Verwendung des WHOLE-Modus' 57
Ein-/Ausschalten der Parts 57

5. Arbeiten mit den Spielhilfen 58
Pitch Bend und Modulation 58
Transposition 58
Einstellen der Transposition über das Display 58
Global Transpose 59
Octave 59
Key Touch (Anschlagverhalten) 60
Master Tune 61
Aftertouch 61
ASSIGN SW-Taster 62
Verwendung des D Beam-Controllers 64
Verwendung optionaler Fußtaster 66
FC7 PEDAL 66
Dämpferfunktion ("Hold"-Fußtaster) 68
Fußtaster (Foot Switch) 68
Schwellpedal/Expression (Foot Pedal) 70
Scale Tuning 71
Metronom 72

6. Weiter führende Arranger/Style-Funktionen 74
Wiedergabefunktionen (Style Control) 74
Starten der Style-Wiedergabe 74
Anhalten der Style-Wiedergabe 74
Apropos Sync Start & Stop 75
Anwahl anderer Style-Divisionen 75
Andere Anwahlverfahren für Begleitphrasen 75
Bass Inversion 75
Melody Intelligence 76
Verwendung der Style Cover-Funktion 77
Sichern eines Styles mit COVER-Änderung 77
One Touch 78
Ignorieren bestimmter One Touch-Einstellungen (Hold) 79
Programmieren eigener One Touch-Einstellungen (WRITE) . . . 79
Andere Arranger-Einstellungen 80
Akkord-Erkennungsgebiet (ZONE) 80
Arranger Type (Akkordmodus) 80
Arranger Hold 80
Intro & Ending Alteration 81
Dynamic Arranger 81
Tempofunktionen (Arranger Options) 82
Style-Tempo 82
TEMPO CHANGE (RITARD und ACCELER) 82
Arbeiten mit 'externen' Styles 84
Verwendung der CUSTOM-Speicher 84
Programmieren von CUSTOM-Verweisen 84
Disk User 85

Style Finder: Schnelle Suche nach Styles. 86
Schnelles Aufrufen des benötigten Styles 86
Editieren der Style Finder-Informationen. 88

7. Weiter führende Keyboard-Part-Funktionen . . . 90
Upper 3 Split 90
Stimmen von Upper2: 'Coarse' und 'Fine Tune'. 90
Portamento für UP1 und UP2 91
Portamento Time. 91
Portamento Mode: Mono/Poly 92
Lower Hold 92
Tone Edit: Editieren der Keyboard-Parts 93

8. Verwendung der Mixer-Funktionen & Effekte . . 95
Mischen der Keyboard-Parts 95
Lautstärke und Status der Style-Parts 96
Editieren der Keyboard-Effektprozessoren 97
Hall (Reverb) für die Keyboard-Parts. 97
Chorus für die Keyboard-Parts. 98
Verwendung des Multi-Effekts (Multi-FX). 100
Anwahl und Editierung eines MFX-Typs 100
Verknüpfen des Multi-FX-Typs mit der Klanganwahl für den Upper1-Part (Upper 1 M-FX Link). 101
Effekte für Songs und Styles 101
Hall (Reverb) für die Style/Song-Parts. 102
Chorus für die Style/Song-Parts. 102
Verwendung der Einzelausgänge und Audio-Eingänge . . 103
Ausgangszuordnung (PART OUTPUTS) 103
Verwendung der Audio-Eingänge 104
Verwendung der 'Mastering Tools' 105
Equalizer. 105
Compressor 106
Mischen der Vocal Harmonist-Signale. 107
Reverb-, Delay- und Chorus-Effekte 108

9. Arbeiten mit User-Programmen. 111
Speichern der Einstellungen in einem User-Programm . . 111
Aufrufen von User-Programmen. 112
Cancel. 112
Manuelle Anwahl von User-Programmen 113
User Program-Anwahl mit [DOWN][UP]. 113
Arbeiten mit dem User Program Finder. 113
Schnelles Aufrufen des benötigten User-Programms. 114
Selektives Laden der User Program-Einstellungen (User Program Hold). 115
Automatische Funktionen für User-Programme 116
Song Link 116
Verknüpfung eines MIDI Sets mit einem User-Programm. 116
User Program Recall. 117
Editieren der User Program Finder-Informationen . . 117
Editieren der User Program Finder-Informationen 118
Editieren eines Index' 120
Music Assistant-Funktionen. 122
Anlegen neuer Music Assistant-Registrierungen 122
Editieren von Music Assistant-Registrierungen. 122
Speichern eines Music Assistant-Eintrags 123

10. Song und Style Makeup Tools. 124
Mischen der Style- oder Song-Parts 124
Arbeiten mit den 'Makeup Tools'. 125
Allgemeine Arbeitsweise 126
PALETTE. 127
SOUND EDIT für Klänge 127
SOUND EDIT für Drum Sets 128
DRUM INSTR EDIT. 128
COMMON 129
Speichern des geänderten Songs oder Styles. 130

11. Editieren der Vocal Harmonist-Parts. 131
Singer-Parameter. 131
Voice-FX-Parameter 132
Auto Pitch-Parameter. 133
Vocoder-Parameter. 134
Small-Parameter 135
Ensemble-Parameter. 136

12. Weiter führende Song-Funktionen. 138
Die Fade-In/Out-Funktion 138
Programmieren von MARK & JUMP-Positionen. 139
Arbeiten mit dem Song Finder. 140
Suchen von Dateien mit dem Song Finder 140
Editieren der Song Finder-Informationen. 141
Editieren eines Index' 143
Play List-Funktion 145
Programmieren einer Play List 145
Editieren einer Play List 146
Arbeiten mit den Play Lists 147
Verwalten von Play Lists. 148

13. Editieren von Lyrics-Daten. 149
Einfügen von Lyrics-Daten in einen Song. 149
Exportieren von Lyrics-Daten als Textdatei. 151

14. Verwendung des 16-Spur-Sequenzers 153
Über die Hauptseite des Sequenzers 153
Allgemeine Überlegungen 154
Beispiel 1: Aufnahme eines neuen Songs 154
Vorbereitungen 155
Beispiel 2: Hinzufügen weiterer Spuren. 157
Speichern Ihres Songs 158
Editieren von 16-Spur-Songs 159
Einfache Editierung und praktische Funktionen 159
Editieren einer/mehrerer Spur(en) (TRACK EDIT) 159
Editieren der Song-Daten mit 'Microscope Edit' 174
Allgemeine Anmerkungen zu MICRO EDIT 174
Editieren von Ereignissen. 176
Andere Editierfunktionen. 176

15. Programmieren von Styles (Style Composer) . . .178
Konzept 178
Aufzeichnen neuer Styles. 179
Hochfahren des Style-Composers 179
Löschen des RAM-Speichers (Initialize Style). 179
Vorbereitungen für die erste Spur 180
Aufnahme. 183
Anhören des Styles & Hinzufügen weiterer Spuren. . .183
Speichern Ihres Styles. 184
Aufzeichnen anderer Spuren und Divisionen. 184
Stummschalten bestimmter Spuren während der Aufnahme 184
Anmerkungen. 184
Arbeiten mit existierenden Styles. 185
Beginnen mit allen Spuren eines existierenden Styles 185
Kopieren einzelner Style-Spuren 186

Schnelles Editieren von Styles mit weiteren Aufnahmen ... 187
Hinzufügen weiterer Noten in Echtzeit ... 187
Hinzufügen von Verzierungen in Echtzeit ... 187
Hinzufügen/Ändern der Spureinstellungen ... 187
Expression, Panpot, Reverb, Chorus ... 188
Ändern des Vorgabetempos ... 189
'Track Edit'-Funktionen für Styles ... 190
Editieren der Style-Ereignisse (Style Micro Edit) ... 197
Allgemeine Anmerkungen zu STYLE MICRO EDIT ... 198
Editieren von Ereignissen ... 199
Andere Editierfunktionen ... 200

16. Disk/Media-Funktionen ... 202
Das Prinzip ... 202
Laden von Daten ... 203
Sichern von Daten ... 203
'Rename'-Funktionen ... 205
Delete ... 206
Copy ... 207
Format ... 209

17. Datenarchivierung mit einem Computer (USB) ... 210
Archivieren aller G-70-Daten ... 212

18. MIDI ... 213
Das Prinzip ... 213
Aufrufen der MIDI-Funktionen ... 213
Arbeiten mit den Vorgaben ... 214
Editierverfahren ... 214
Editieren der MIDI-Parameter ... 215
Keyboard-, Style-, Song-Parts ... 215
MIDI System-Parameter ... 216
MIDI Sets ... 219
Speichern eines MIDI Sets ... 219
Arbeiten mit den MIDI Sets ... 219
Aufrufen eines MIDI Sets beim Einschalten ... 220

19. Vermischtes ... 221
Arbeiten mit V-LINK ... 221
Allgemeine Einstellungen ... 222
Touch Screen Beep ... 222
Info ... 222
Initialisieren des G-70 (Factory Reset) ... 223

20. Technische Daten ... 224

21. Anhang ... 226
Installieren eines Expansion-Boards ... 226
Aufrufen der 'Patches' einer SRX-Platine via MIDI ... 227
MFX-/IFX-Typen und -Parameter ... 228

22. MIDI-Implementierungstabelle ... 248

23. Einfinger-Akkordautomatik ... 249

Index ... 251

Wichtige Hinweise

Bitte lesen Sie sich außer "Hinweise für eine sichere Handhabung" auf S. 6 auch folgende Punkte durch:

Stromversorgung

- Schließen Sie dieses Instrument niemals an einen Stromkreis an, der Geräte mit Elektromotoren bzw. Beleuchtungsregler oder andere potentielle Störquellen speist.
- Schalten Sie den G-70 sowie die übrigen Geräte Ihrer Anlage aus, bevor Sie sie miteinander verbinden. Nur so ist nämlich sichergestellt, dass es weder zu Fehlfunktionen noch zu Schäden an den Lautsprechern kommt.
- Obwohl das Display und die Dioden bei Drücken des POWER-Schalters ausgehen, ist das Gerät nach wie vor mit dem Netz verbunden. Um auch die Stromzufuhr zu unterbinden, müssen Sie nach Drücken des POWER-Schalters den Netzanschluss lösen. Daher sollten Sie das Gerät nach Möglichkeit an eine Steckdose anschließen, die man bequem erreicht.

Aufstellung

- Wenn der G-70 zu nahe an Verstärkern oder größeren Transformatoren platziert wird, können Brummgeräusche entstehen. Stellen Sie es bei Bedarf etwas weiter von einem solchen Gerät auf.
- Dieses Instrument könnte den Empfang von Radios oder Fernsehgeräten beeinträchtigen. Betreiben Sie es also niemals in der Nähe solcher Empfänger.
- Beachten Sie auch die Vorsichtsmaßnahmen für die Handhabung des Diskettenlaufwerks. Siehe "Verwendung von Disketten (Handhabung des Laufwerks)".
  - Stellen Sie das Instrument niemals in die Nähe eines Gerätes, das starke magnetische Felder erzeugt (z.B. Lautsprecher).
  - Stellen Sie den G-70 immer auf eine stabile und ebene Oberfläche.
  - Solange das Laufwerk angesprochen wird, darf das Gerät keinen Erschütterungen ausgesetzt werden.
- Setzen Sie den G-70 keinen extremen Temperaturen (z.B. bei direkter Sonneneinstrahlung oder innerhalb geschlossener Fahrzeuge) aus. Dabei wird nämlich das Gehäuse des G-70 bzw. die Beschriftung beschädigt.
- Verwenden Sie den G-70 niemals an bzw. an feuchten Orten und lassen Sie ihn niemals im Regen stehen.
- Legen Sie niemals (schwere) Gegenstände auf die Tastatur. Das könnte nämlich dazu führen, dass die Tasten nicht mehr erwartungsgemäß reagieren.

Wartung und Pflege

- Verwenden Sie für die Reinigung des G-70 ein weiches, trockenes Tuch, das bei Bedarf auch leicht angefeuchtet werden darf. Bei stärkerer Verschmutzung kann auch ein mildes, neutrales Reinigungsmittel verwendet werden. Wischen Sie die Geräteoberfläche danach wieder trocken.
- Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünner, Alkohol o.ä., um Schäden oder Verfärbung des Gehäuses zu vermeiden.

Reparaturen und Datenspeicher

- Bitte beachten Sie, dass der Speicherinhalt verloren gehen kann, wenn das Instrument zur Reparatur eingereicht wird. Während der Reparaturarbeiten wird zwar versucht, Datenverluste so gut es geht zu vermeiden, jedoch können wir das (z.B. wenn der Speicher selbst beschädigt ist) nicht garantieren. Roland haftet nicht für Schäden, die sich aus solchen Datenverlusten ergeben könnten.

Weitere Vorsichtsmaßnahmen

- Beachten Sie, dass der Speicherinhalt im Falle einer Störung bzw. bei unsachgemäßer Behandlung gelöscht werden kann.
- Behandeln Sie die Bedienelemente und Anschlüsse des G-70 mit der gebührenden Umsicht. Eine etwas zu forsche Handhabung kann nämlich zu Schäden führen.
- Schlagen Sie niemals auf das Display und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf.
- Ziehen Sie beim Herstellen bzw. Lösen der Anschlüsse immer nur an den Steckern – niemals an den Kabeln. Nur so vermeiden Sie das Reißen der Adern bzw. Schäden an den internen Komponenten.
- Während des Betriebs wird der G-70 warm. Das ist völlig normal.
- Stellen Sie niemals eine übertriebene Lautstärke ein. Am besten verwenden Sie spät Abends oder früh Morgens einen Kopfhörer.
- Packen Sie den G-70 vor dem Transport wieder in den Lieferkarton und verwenden Sie die dazugehörigen Polster. Es kann aber auch anderes stabiles Verpackungsmaterial bzw. ein Koffer verwendet werden.
- Verwenden Sie nur das empfohlene Schwellpedal (EV-5, EV-7, Sonderzubehör). Bei Verwendung anderer Schwellpedale könnten Sie den G-70 nämlich beschädigen.

Über das druckempfindliche Display

- Flecken und Fett im Display dürfen mit etwas Äthanol entfernt werden. Allerdings darf es niemals zwischen die Schutzschicht und die Glasscheibe gelangen, weil das zu Schäden führen kann. Verwenden Sie niemals organische Lösungsmittel bzw. Laugen – nur Äthanol (Äthylalkohol) ist erlaubt.

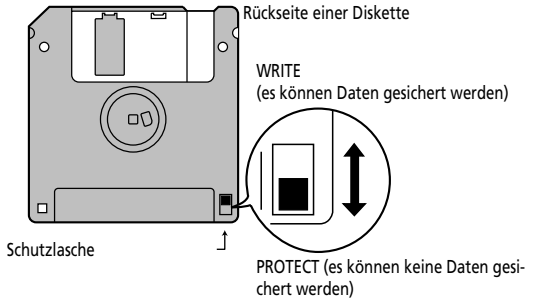
Verwendung von Disketten (Handhabung des Laufwerks)

- Stellen Sie den G-70 immer auf eine stabile, ebene Oberfläche, die keinen Erschütterungen ausgesetzt ist. Wenn das Gerät schräg aufgestellt werden soll, darf folgende Neigung nicht überschritten werden: 2° aufwärts; 18° abwärts.
- Verwenden Sie den G-70 niemals unmittelbar, nachdem Sie ihn von einem feuchten/kalten (oder trockenen) an einen trockenen/warmen Ort gebracht haben. Bei derartigen Temperatursprüngen kommt es nämlich zu Kondensbildung, welche die Funktion des Diskettenlaufwerks beeinträchtigt. Werfen Sie die eingelegte Diskette vor Ein- oder Ausschalten des Instrumentes aus.
- Schieben Sie Disketten immer bestimmt, aber behutsam in das Laufwerk, bis sie einrasten. Drücken Sie die Auswurftaste, um sie wieder auszuwerfen. Wenden Sie niemals Gewalt an.
- Entnehmen Sie eine Diskette niemals, solange die Anzeige des Laufwerks leuchtet. Sonst könnten sowohl die Diskette als auch das Laufwerk beschädigt werden.
- Schieben Sie niemals andere Datenträger in das Laufwerk.
- Um die Köpfe des Laufwerks nicht zu beschädigen, sollten Sie Disketten beim Einlegen in das Laufwerk waagerecht (niemals schräg) einlegen. Schieben Sie sie behutsam in das Laufwerk. Wenden Sie niemals Gewalt an.
- Es dürfen nur Disketten in das Diskettenlaufwerk gelegt werden. Legen Sie niemals andere Datenträger ein. Sorgen Sie dafür, dass keine Fremdkörper wie Büroklammern, Münzen usw. in das Laufwerk gelangen.

Handhabung von Disketten

- Disketten enthalten eine Plastikscheibe mit magnetischer Beschichtung. Das Sichern und Auswerten der darauf befindlichen Daten erfordert mikroskopische Genauigkeit. Beachten Sie daher folgende Punkte:
  - Berühren Sie niemals die magnetische Oberfläche der Diskette.

- Lagern und verwenden Sie Disketten immer an sauberen und staubfreien Orten.
- Setzen Sie Disketten niemals extremen Temperaturen aus (lassen Sie sie z.B. nie in einem in der prallen Sonne stehenden Auto liegen). Lagern Sie sie nur an Orten mit folgendem Temperaturbereich: 10°~50°C.
- Legen Sie Disketten niemals in die Nähe starker magnetischer Felder, z.B. auf oder neben einen Lautsprecher.
- Disketten sind mit einer "WRITE"-Lasche ausgestattet, mit der sie vor unerwünschtem Überschreiben geschützt sind. Am besten schieben Sie diese Lasche in die PROTECT-Position, bevor Sie die Diskette einlegen. Um Daten auf der Diskette sichern zu können, müssen Sie die Lasche allerdings in die WRITE-Position schieben.



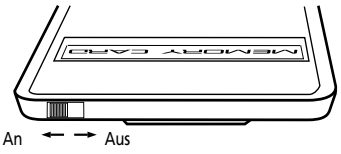
- Die Lasche von Disketten, die wichtige Daten enthalten, muss sich in der PROTECT-Position befinden, wenn Sie sie in das Laufwerk eines anderen Instruments oder eines Computers legen.
- Achten Sie beim Anbringen des Etiketts darauf, dass es überall fest an der Diskette haftet. Wenn es sich nämlich im Laufwerk löst, kann die Diskette u.U. nicht mehr ausgeworfen werden.
- Legen Sie Disketten nach der Verwendung wieder in ihre Verpackung.

Speicherfunktion

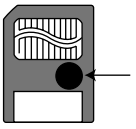
- Wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht einschalten, kann es vorkommen, dass der Speicherinhalt wieder zurückgestellt wird, so dass Ihre eigenen Einstellungen verloren gehen. Um den Verlust wichtiger Daten zu vermeiden, sollten Sie diese in regelmäßigen Zeitabständen archivieren (siehe S. 210).

Handhabung von Speicherkarten

- Bestimmte Speicherkarten enthalten einen PROTECT-Schalter, mit dem man die darauf befindlichen Daten vor ungewollten Löschvorgängen schützen kann. (Der G-70 bietet ebenfalls einen solchen Schalter.) Am besten schieben Sie den Schalter in die "An"-Position, bevor Sie die Karte einlegen. Um Daten sichern zu können, müssen Sie den Schalter in die "Aus"-Position schieben.



- Dieses Gerät erlaubt die Verwendung von CompactFlash- und SmartMedia™-Speicherkarten (3,3V). Auch Microdrive-Speichermedien sind kompatibel. (Für SmartMedia™-Karten benötigen Sie einen speziellen Adapter.)
- Schieben Sie die Karte so weit in den Schacht, bis sie einrastet.
- Berühren Sie niemals die Anschlüsse einer Speicherkarte und sorgen Sie dafür, dass sie nicht schmutzig werden.
- CompactFlash- und SmartMedia-Karten (3,3V) enthalten Präzisionskomponenten. Behandeln Sie sie daher mit der gebührenden Umsicht und vermeiden Sie folgende Dinge.
  - Um Schäden auf Grund statischer Entladungen zu vermeiden, müssen Sie alle statische Elektrizität aus Ihrem Körper ableiten, bevor Sie eine Speicherkarte anfassen.
  - Berühren Sie niemals die Kontakte einer Karte und sorgen Sie dafür, dass sie keine Metallgegenstände berühren.
  - Verbiegen Sie Speicherkarten unter keinen Umständen und setzen Sie sie keinen schweren Erschütterungen aus.
  - Lassen Sie Speicherkarten niemals in einem Fahrzeug liegen, das in der prallen Sonne steht und meiden Sie Extremtemperaturen (Lagerungsbedingungen: -25~85°C).
  - Speicherkarten dürfen niemals nass werden.
  - Speicherkarten dürfen weder modifiziert, noch repariert werden.
- Entnehmen Sie eine Karte niemals, während Daten geladen oder gesichert werden bzw. wenn die Karte formatiert wird. Sonst besteht nämlich die Gefahr, dass die Daten verloren gehen bzw. dass die Karte selbst beschädigt wird.
- Wenn Sie den Schreibschutz-Aufkleber in dem dafür vorgesehenen Gebiet einer SmartMedia™-Karte anbringen, können keine Daten auf der Karte gesichert werden. Außerdem kann die Karte nicht formatiert werden. Siehe auch die Bedienungsanleitung der Karte.



- Wenn Sie eine geschützte Karte zu formatieren bzw. Daten darauf zu speichern versuchen, erscheint eine Fehlermeldung. Legen Sie dann entweder eine andere Karte ein oder entfernen Sie den Schreibschutz-Aufkleber.
- Nach Einschalten des G-70 werden die internen Einstellungen initialisiert. In diesem Stadium darf die eingelegte Speicherkarte niemals entnommen werden (warten Sie, bis die Meldungen "Song database checking..." und "User Program database checking..." verschwunden sind).
- Schalten Sie das Instrument niemals ein, wenn sich die Speicherkarte nur halb im Schacht befindet. Das könnte die Daten im internen Speicher nämlich unleserlich machen.

Speicherkarten, die mit dem G-70 benutzt werden können

- Der G-70 erlaubt die Verwendung handelsüblicher CompactFlash- und SmartMedia-Karten. Diese finden Sie bei einem Computerhändler oder in einem Geschäft, wo man Digital-Kameras kaufen kann.
- Die Speicherkarte muss folgende Anforderungen erfüllen:
  - Stromversorgung: 3,3V
  - Kapazität: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512MB, 1GB, 2GB, 4GB (2GB und 4GB nur für Microdrive)
- Bei Verwendung anderer Speicherkarten verhält sich der G-70 nicht erwartungsgemäß.

Haftung und Copyright

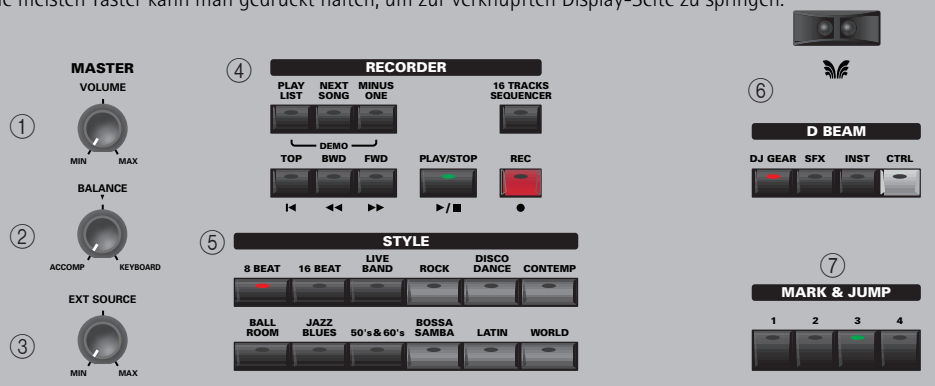
- Die unerlaubte Aufnahme, der Vertrieb, der Verkauf, der Verleih, die öffentliche Aufführung oder Ausstrahlung eines urheberrechtlich geschützten Werkes oder von Teilen daraus (Verwendung in anderen Kompositionen, als Videoton, Hintergrundmusik einer Sendung, öffentliche Aufführung usw.) sind ohne die Erlaubnis des Eigentümers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Instrument niemals für Anwendungsbereiche, die das Urheberrecht anderer Personen verletzen. Roland haftet nicht für Urheberrechtsverletzungen, die mit diesem Instrument begangen werden.

- SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corp.
- Compact Flash und sind Warenzeichen der SanDisk Corporation und werden in Lizenz des CompactFlash-Verbands hergestellt. Roland Corporation ist ein autorisierter Lizenznehmer des CompactFlash™- und CF-Warenzeichens.
- Alle in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Rechtspersonen.

1. Beschreibung der Bedienelemente

Bedienfeld

Anmerkung: Die meisten Taster kann man gedrückt halten, um zur verknüpften Display-Seite zu springen.



① **MASTER VOLUME-Regler**
Mit diesem Regler kann die Gesamtlautstärke (aller Sektionen) des G-70 eingestellt werden. Die Einstellung dieses Reglers bestimmt auch den Pegel in einem optionalen Kopfhörer.

② **BALANCE-Regler**
Hiermit können Sie die Balance zwischen den Style- oder Song-Parts ("ACCOMP") und den Soloklängen ("KEYBOARD") einstellen.

③ **EXT SOURCE-Regler**
Mit diesem Regler kann die Lautstärke einer Audioquelle (Synthesizer, MP3-Player usw.) eingestellt werden, der mit den EXTERNAL SOURCE-Buchsen des G-70 verbunden wurde.

④ **RECORDER-Sektion**
[PLAY LIST]-Taster: Mit diesem Taster rufen Sie eine Seite auf, wo man eine Liste der abzuspielenden Songs wählen, vorhandene Listen editieren und neue erstellen kann. Wenn die Diode dieses Tasters leuchtet, dienen [|◄], [◄◄], [►►], [PLAY/STOP ►/■] für die Wiedergabesteuerung des aktuellen Songs. Halten Sie den [PLAY LIST]-Taster gedrückt, während Sie [MINUS ONE] betätigen, um den Demo-Modus zu wählen.

[NEXT SONG]-Taster: Bereits bei laufender Standard MIDI File-Wiedergabe kann der nächste Song gewählt werden. Wenn die Wiedergabe des neu gewählten Songs automatisch beginnen soll, müssen Sie diesen Taster drücken. Wenn der [PLAY LIST]-Taster leuchtet, können Sie hiermit den nächsten Song der "Liste" wählen.

[MINUS ONE]-Taster: Mit diesem Taster schalten Sie den Song-Part aus, den Sie selbst spielen oder singen möchten. Sie können selbst einstellen, welche(r) Part(s) stummgeschaltet wird/werden (S. 40).

[16-TRACK SEQUENCER]-Taster: Drücken Sie diesen Taster, um den Sequenzer (MIDI-Recorder) des G-70 verwenden zu können. Der Sequenzer übertrifft bei weitem das Funktionsangebot früherer Roland-Instrumente mit Begleitautomatik (siehe S. 153).

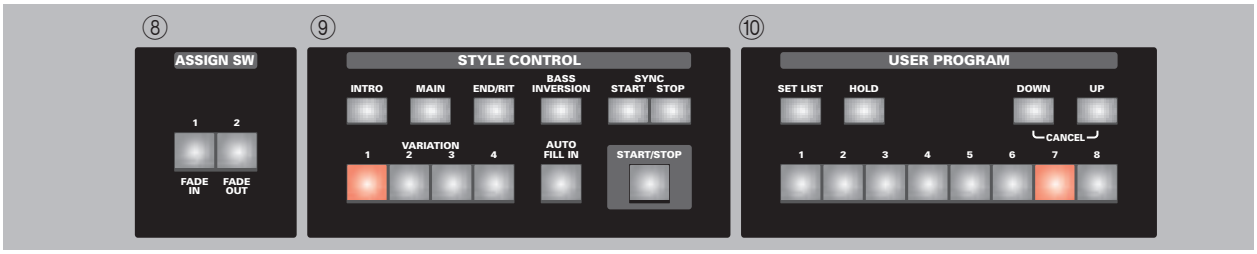
[|◄], [◄◄], [►►], [PLAY/STOP ►/■]: Mit diesen Tastern können Sie zum Beginn des Songs springen, taktweise zurück- oder vorspulen sowie die Wiedergabe des gewählten Songs starten und anhalten.
Drücken Sie den [REC ●]-Taster, um einen neuen Titel aufzuzeichnen (siehe S. 51).

⑤ **STYLE-Sektion**
Hiermit können Sie die zwölf Music Style-Familien anwählen. Der Taster der gewählten Familie leuchtet.

⑥ **D Beam-Controller**
Hiermit können Sie die Klangfarbe der gespielten Noten ändern, die Song-Wiedergabe steuern und andere eindrucksvolle Effekte erzielen. Bewegen Sie einfach eine Hand über den beiden "Augen" auf/ab bzw. nach links/rechts.

Mit den Tastern darunter können Sie dem D Beam-Controller die gewünschte Funktion zuordnen. Siehe S. 64.

⑦ **MARK JUMP-Sektion**
Mit diesen Tastern ([1]~[4]) können Sie zu den vier vorprogrammierten Positionen innerhalb des aktuell gewählten Songs springen. Solche Positionen können Sie außerdem für Songs speichern, die noch keine diesbezüglichen Angaben enthalten.



⑧ ASSIGN SW-Sektion

Die Funktion von [ASSIGN SW 1] und [ASSIGN SW 2] können Sie selbst festlegen. Verwenden Sie sie für die Zugriff auf häufig benötigte Funktionen, die man sonst nur über das Menü erreicht. Die ASSIGN SW-Einstellungen werden in einem User-Programm gespeichert. Solange Sie ihre Funktion nicht ändern, fungieren sie als FADE IN- und FADE OUT-Taster.

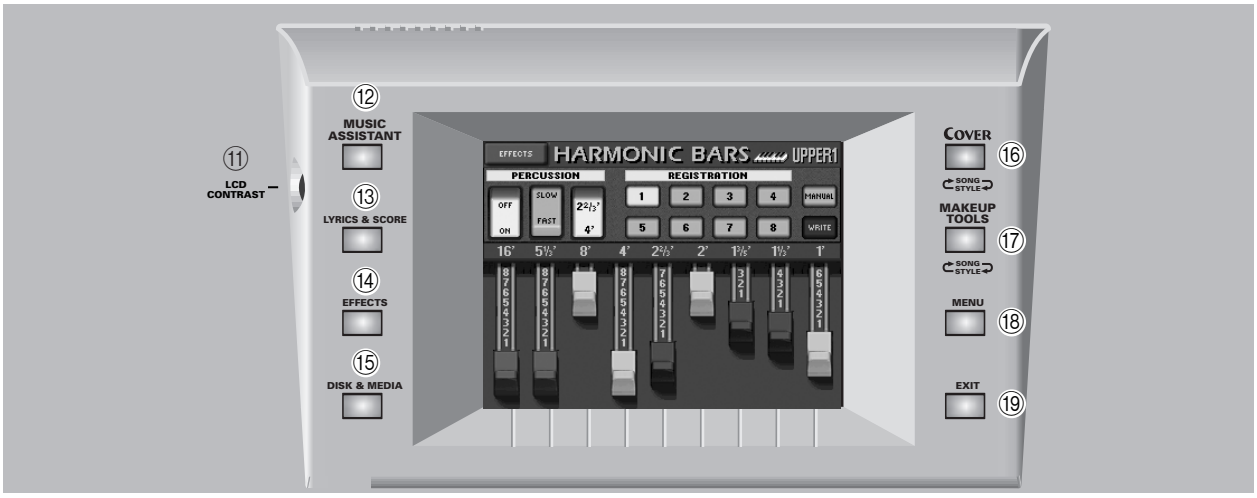
⑨ STYLE CONTROL-Sektion

Mit diesen Tastern können Sie Music Style-Phrasen wählen und die Wiedergabe starten/anhalten (siehe S. 24).

⑩ USER PROGRAM-Sektion

Hiermit können Sie das gewünschte User-Programm (Registrierung) wählen. Mit [DOWN] kann das vorangehende und mit [UP] das nächste User-Programm aufgerufen werden. Drücken Sie beide Taster gleichzeitig, um die User-Programmebene zu verlassen.

Mit dem [HOLD]-Taster können bestimmte Einstellungen der danach geladenen User-Programme ausgeklammert werden (siehe S. 115).



⑪ LCD CONTRAST-Regler

Hiermit können Sie den Display-Kontrast optimieren. Das Display ist druckempfindlich und sollte daher jederzeit gut lesbar sein.

Anmerkung: Das Display erreicht erst nach mehreren Minuten seine Optimaltemperatur. In bestimmten Fällen muss der Kontrast später eventuell noch einmal nachgebessert werden.

⑫ MUSIC ASSISTANT-Taster

Mit diesem Taster aktivieren Sie die MUSIC ASSISTANT-Ebene, wo Sie Music Style-Registrierungen für ganz bestimmte Stücke wählen können. Sie können auch eigene Music Assistant-Einstellungen programmieren.

⑬ LYRICS & SCORE-Taster

Drücken Sie diesen Taster, wenn die Liedtexte der abgespielten Songs im Display angezeigt werden sollen. Außerdem werden auf dieser Seite die Song-Akkorde angezeigt. Das sind dann jedoch Informationen, die der G-70 in Echtzeit ermittelt. Diese Funktion kann sogar die Noten des gewählten Parts anzeigen.

⑭ EFFECTS-Taster

Mit diesem Taster haben Sie Zugriff auf die Seiten, wo man die Effektparameter der G-70-Parts einstellen kann.

⑮ DISK & MEDIA-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um Daten im internen Speicher, auf einer Diskette oder einer PCM/CIA-Karte zu sichern bzw. zu laden. Außerdem finden Sie hier Funktionen für die Datenverwaltung (Löschen von Dateien, Formatieren von Disketten oder Karten usw.) (S. 202).

⑯ COVER-Taster

Dieser Taster bietet Zugriff auf vorprogrammierte Schablonen, mit denen man im Handumdrehen den Song- oder Style-Charakter ändern kann. Drücken Sie ihn ein oder zwei Mal, um die Song- bzw. Style-Ebene zu wählen. Siehe S. 40 und 77.

⑰ MAKEUP TOOLS-Taster

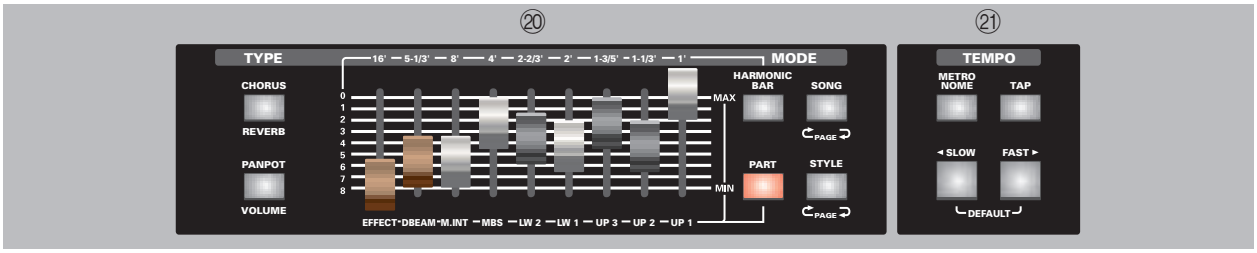
Drücken Sie diesen Taster, um die Einstellungen des gewählten Songs bzw. Music Styles zu ändern, wenn keine Cover-Vorgabe Ihren Ansprüchen gerecht wird. Siehe S. 124.

⑱ MENU-Taster

Mit diesem Taster rufen Sie ein Menü auf, über welches Sie Zugriff haben auf weiter führende G-70-Funktionen.

⑲ EXIT-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um zur vorigen Display-Seite oder zur Hauptseite des G-70 zurückzukehren.



⑳ Mehrzweckregler

Diese Regler können als virtuelle Zugriegel fungieren (wenn der [HARMONIC BAR]-Taster leuchtet). Siehe dann die Fußlagenangaben über den Reglern (S. 32).

Anmerkung: Die HARMONIC BAR-Funktion ist für folgende Keyboard-Parts belegt: UP1, LW1 und MBS.

Außerdem gibt es drei Taster, mit denen man die Part-Gruppe wählt, deren Einstellungen geändert werden sollen: [PART] (Keyboard-Parts), [STYLE] (Arranger-Parts) und [SONG] (Recorder-Parts).

Mit den TYPE-Tastern schließlich kann man bestimmen, welchen Parameter die Regler beeinflussen (Hall- oder Chorus-Anteil, Stereoposition oder Lautstärke).

㉑ TEMPO-Sektion

[METRONOME]-Taster: Drücken Sie diesen Taster, um das interne Metronom ein- und auszuschalten.
Mit den übrigen Tastern dieser Sektion können Sie das Metronom-, Arranger- und Recorder/Sequenzer-Tempo einstellen.

Anmerkung: Die meisten Taster kann man gedrückt halten, um zur verknüpften Display-Seite zu springen.

㉒ DATA ENTRY-Sektion

Das Rad dient zum Ändern des Wertes im momentan hervorgehobenen Parameterfeld. Drehen Sie daran, um die verfügbaren Einstellungen zu wählen. Wenn Sie es drücken, erscheint ein Zehnertastenfeld im Display, das ebenfalls für die Werteingabe verwendet werden kann.

Mit [DEC] (Verringern) und [INC] (Erhöhen) können Sie den gewählten Wert in kleinen Schritten ändern. Mit den Tastern [▲][▼][►][◄] können Sie den änderungsbedürftigen Parameter wählen (das gleiche erreicht man durch Drücken des betreffenden Display-Feldes).

Solange die Hauptseite angezeigt wird, dienen das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster zum Einstellen des Tempos.

㉓ EASY SETTING-Sektion

Hiermit können Sie den G-70 durch Drücken eines Tasters "konfigurieren": [ARR] (Verwendung des Arrangers im Split-Modus), [ORGAN] (Orgel) und [PIANO] (Klavierklang für die gesamte Tastatur). Siehe auch S. 56.

㉔ FINDER-Sektion

Drücken Sie einen dieser Taster, um Songs ([SONG]), Styles ([STYLE]) oder User-Programme ([USER PRG]) im internen Speicher, auf einer Diskette oder einer Speicherkarte zu suchen. Siehe S. 37, 86 und 113.

㉕ KBD MODE-Sektion

Drücken Sie den [SPLIT]-Taster, um mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Klänge zu spielen (S. 56). (Es kann noch ein zweiter Splitpunkt definiert werden, siehe S. 90.) Drücken Sie den [WHOLE]-Taster, um mehrere Klänge über die gesamte Tastatur (d.h. ohne Split) zu spielen. Siehe S. 56.

㉖ VOCAL HARMONIST-Sektion

Die Taster und Regler in dieser Sektion dienen zum Einstellen und Bedienen der Vocal Harmonist-Funktion, des Mikrofonpegels und der Effekte für die Signale, die über die Vocal Harmonist MIC INPUT-Buchse empfangen werden. Siehe S. 41.

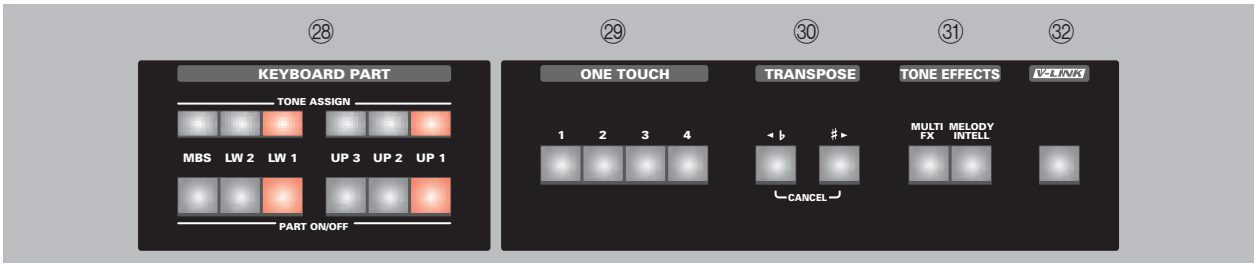
㉗ TONE-Sektion

Mit den TONE-Tastern kann jeweils eine der 16 Klangfamilien aufgerufen werden. Über das Display können Sie dann einen Klang innerhalb der aktivierten Familie wählen.

Der [SRX EXPANSION]-Taster ist nur belegt, wenn Sie den G-70 mit einem Wave Expansion-Board nachrüsten.

Anmerkung: Die SRX-Klänge können folgenden Keyboard-Parts zugeordnet werden: UP1/2/3, LW1/2 und MBS.

Drücken Sie den [HARMONIC BAR]-Taster, um die "Harmonic Bar"-Sektion zu aktivieren, deren Klangfarbe mit den zuweisbaren Reglern (⑳) (die auch als Zugriegel fungieren) eingestellt werden kann.



㉘ KEYBOARD PART-Sektion

Mit den TONE ASSIGN-Tastern wählen Sie den Keyboard-Part, dem Sie einen anderen Klang zuordnen möchten S. 28. Die "Keyboard-Parts" sind die Parts, die Sie selbst spielen können. Der G-70 enthält noch zahlreiche andere Parts, die "automatisch" (vom Arranger oder dem Recorder) gespielt werden.

Mit den PART ON/OFF-Tastern können Sie die gewünschten Keyboard-Parts aktivieren und ausschalten.

㉙ ONE TOUCH-Sektion

Mit diesen Tastern kann der gewünschte One-Touch-Speicher gewählt werden. Diese vier Speicher sind für alle Werks-Styles und die 120 Link-Speicher belegt. Ihre Funktionsweise kann man durchaus mit jener der User-Programme vergleichen. Hiermit ordnen Sie den Keyboard-Parts nämlich Klangfarben und Effekte zu und ändern noch weitere Einstellungen. Siehe S. 78.

㉚ TRANSPOSE-Sektion

Mit diesen Tastern kann der G-70 in Halbtonschritten höher ([♯]) oder tiefer ([♭]) transponiert werden. Außerdem können Sie einstellen, welche Bereiche transponiert werden sollen (S. 58).

Wenn keiner dieser beiden Taster leuchtet, wird keine manuelle Transposition verwendet.

㉛ TONE EFFECTS-Sektion

Drücken Sie den [MULTI FX]-Taster, um den Keyboard-Parts einen anderen Effekt zuzuordnen (S. 100). (Dieser Effektprozessor ist auch für den D Beam- und MELODY INTELL-Part belegt.)

Drücken Sie den [MELODY INTELLIGENCE]-Taster (leuchtet), um Ihrer Melodie (Ihrem Solo) automatisch eine Zweit- und Drittstimme hinzuzufügen (siehe S. 76).

㉜ V-LINK-Taster

Drücken Sie diesen Taster, um die V-LINK-Funktionen des G-70 zu nutzen. Sie erlaubt die Verwendung bestimmter Spielhilfen oder der Tasten ganz rechts auf der G-70-Klaviatur zum Beeinflussen von Videobildern. Bei Verwendung von V-LINK-kompatiblen Videogeräten können visuelle Effekte auf einfache Weise in das Spiel einbezogen werden. Wenn Sie das G-70 mit einem optionalen DV-7PR oder V-4 von Edirol verbinden, können Sie Videobilder zur Musik synchronisieren oder die Spielhilfen bzw. die Tasten ganz rechts auf dem G-70 verwenden, um Clips zu wählen, die Abspielgeschwindigkeit zu steuern usw.

㉝ BENDER/MODULATION-Hebel

Durch Drücken dieses Hebels zur Rückseite des G-70 können Sie die Noten des aktuell gespielten Keyboard-Parts mit Modulation versehen. Schieben Sie den Hebel nach links (oder rechts), um die Tonhöhe der gespielten Noten zeitweilig abzusenken (oder anzuheben). Bei Orgelklängen (HARMONIC BAR oder TONE [ORGAN]-Familie) kann die Modulationsachse zum Umschalten der beiden Rotary-Geschwindigkeiten (schnell/langsam) verwendet werden.

㉞ Diskettenlaufwerk

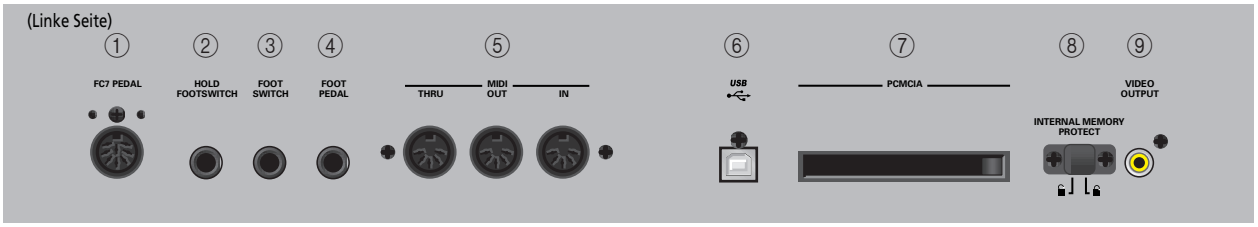
Legen Sie hier 2DD- oder 2HD-Disketten ein, um Music Styles, User-Programme, Recorder-Songs oder MIDI Sets zu sichern. Drücken Sie den Auswurftaster, um die Diskette aus dem Laufwerk zu holen.

Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette niemals, solange der G-70 noch auf sie zugreift (Laden/Speichern von Daten usw.). Dadurch können Sie nämlich sowohl das Laufwerk, als auch die Diskette beschädigen.

㉟ PHONES-Buchse

Der G-70 bietet eine Kopfhörerbuchse. Schließen Sie hier einen hochwertigen Kopfhörer an (z.B. einen optionalen RH-200, RH-50 oder RH-25 von Roland).

Rückseite



① **FC7 PEDAL-Buchse**
Hier können Sie einen optionalen FC-7-Fußtaster anschließen, um Styles usw. per Fuß zu starten und anzuhalten oder andere Style-Divisionen zu wählen. Diese Fußtastereinheit ist programmierbar und lässt sich mit vielen verschiedenen G-70-Funktionen belegen.

② **HOLD FOOTSWITCH-Buchse**
Schließen Sie hier einen optionalen DP-2, DP-6 oder BOSS FS-5U Fußtaster an, um ihn als Dämpferpedal für die Keyboard-Parts zu verwenden. (Auch Noten des Melody Intelligence-Parts können damit gehalten werden.) Ein solcher Fußtaster wird auch "Sustain-Pedal" oder "Haltepedal" genannt.

③ **FOOT SWITCH-Buchse**
Hier können Sie einen optionalen DP-2, DP-6 oder FS-5U Fußtaster anschließen und ihm die gewünschte Funktion zuordnen.

④ **FOOT PEDAL-Buchse**
Hier können Sie eine optionales EV-5, EV-7 oder BOSS FV-300L Schwellpedal anschließen, um damit die Lautstärke einzelner oder mehrerer Parts bzw. andere Parameter zu steuern.

⑤ **MIDI THRU/OUT/IN-Buchsen**
Über diese Buchsen können Sie den G-70 mit anderen MIDI-Instrumenten verbinden und Song-Daten eines externen Sequenzers in Echtzeit aufzeichnen, die Daten des laufenden Songs, Ihr Spiel extern aufnehmen und den G-70 als "Master-Keyboard" Ihrer MIDI-Anlage nutzen.

Anmerkung: Die MIDI-Funktionen des G-70 erreichen Sie über das Menü (S. 213). Oft benötigte MIDI-Einstellungen können als "MIDI Sets" gesichert und bequem aufgerufen werden.

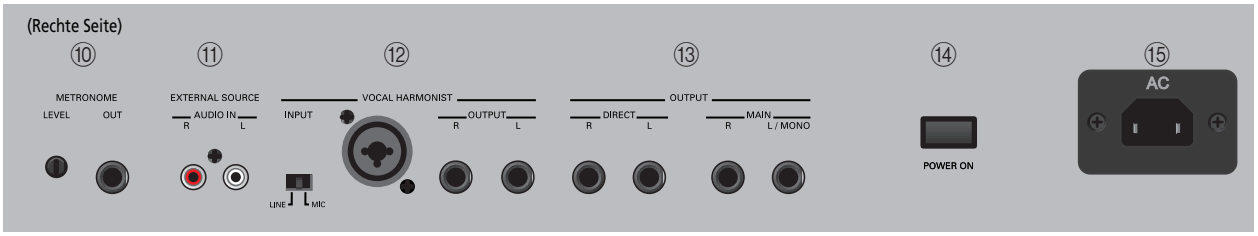
⑥ **USB-Port**
Über diesen Port können Sie das Instrument mit dem USB-Anschluss Ihres Computers verbinden. Er lässt sich sowohl für die MIDI-Kommunikation als auch für den Datentransfer nutzen.

⑦ **PCMCIA-Schacht**
Hier kann eine Speicherkarte (PCMCIA, CompactFlash, SmartMedia™ oder Microdrive) angeschlossen werden. Für Karten anderer Typen als PCMCIA benötigen Sie den jeweils passenden Adapter (erhältlich im Computerladen). Siehe auch S. 12.

⑧ **INTERNAL MEMORY-Schutzschalter**
Hinter der Kappe befindet sich ein Schalter, mit dem Sie den internen Speicher "verriegeln" (🔒) oder "entriegeln" (🔓) können. Siehe S. 20.

⑨ **VIDEO OUTPUT-Buchse**
Verbinden Sie diese Buchse mit dem geeigneten Bildeingang Ihres Fernsehers oder Monitors. Dann werden die Texte von Songs mit Lyrics-Daten sowie die in Echtzeit ermittelten Akkordinformationen nämlich selbst dann auf jenem Bildschirm angezeigt (S. 48), wenn der [LYRICS&SCORE]-Taster nicht leuchtet (was bedeutet, dass weder die Texte, noch die Akkordinformationen im Display des G-70 erscheinen).

Anmerkung: Das Signalformat (PAL oder NTSC) kann über eine MENU-Funktion eingestellt werden.



⑩ **METRONOME LEVEL-Regler und OUT-Buchse**
Das Metronomsignal des G-70 wird auch über die METRONOME OUT-Buchse separat ausgegeben. Schließen Sie hier einen Kopfhörer (RH-200, RH-25 oder RH-50 von Roland) an. Das kann z.B. für einen Schlagzeuger sehr hilfreich sein, den Sie auf diese Weise mit einem "Click-Track" versorgen. Die Metronomlautstärke lässt sich mit dem METRONOME [LEVEL]-Regler einstellen.

⑪ **EXTERNAL SOURCE/AUDIO IN L/R-Buchsen**
Hier können Sie die Audio-Ausgänge einer externen Signalquelle (CD/MP3-Spieler, Synthesizer usw.) anschließen. Wenn das externe Gerät 1/4"-Klinkenausgänge aufweist, benötigen Sie dafür entweder einen Adapter (1/4"→ RCA) oder PJ-1M Kabel von Roland. Schließen Sie hier nur Signalquellen mit Line-Pegel an.

Hierbei handelt es sich um einen Stereo-Eingang (mit separatem linken und rechten Kanal). Wenn Sie also nur ein Kabel an "L" (oder "R") anschließen, ist die Signalquelle auch nur an einer Seite zu hören.

Die Lautstärke eines hier angeschlossenen Gerätes stellen Sie mit dem ③ EXT SOURCE-Regler ein.

⑫ **VOCAL HARMONIST-Sektion**

INPUT-Schalter Wenn Sie an die INPUT-Buchse ein Mikrofon anschließen, müssen Sie diesen Schalter auf MIC stellen. Um andere Signalquellen mit dem Vocal Harmonist (Gitarre, externe Synthesizer & Module, CDs, MDs usw.) zu bearbeiten, müssen Sie den Schalter auf LINE stellen.

Anmerkung: Die LINE-Einstellung eignet sich nur für elektrische Gitarren und Bässe, wenn das betreffende Instrument über ein Effektgerät (im Bypass-Modus) mit der INPUT-Buchse verbunden ist.

INPUT-Buchse Schließen Sie hier ein optionales Mikrofon (z.B. Roland DR-10 oder DR-20) oder eine andere Signalquelle an, die mit dem Vocal Harmonist des G-70 bearbeitet werden soll. Es handelt sich um eine Kombi-Buchse, für sowohl asymmetrische 1/4"-Klinkenstecker, als auch symmetrische XLR-Stecker. (Diese Buchse bietet **keine** Phantomspeisung.)

Anmerkung: Die INPUT-Buchse ist mono.

OUTPUT R & L-Buchsen Wenn Sie diese Buchsen mit einem Mischpult, einem Verstärker usw. verbinden, liegt hier das über INPUT empfangene und vom Vocal Harmonist des G-70 bearbeitete Signal an. Solange keine Klinken an diese Buchsen angeschlossen sind, wird das Vocal Harmonist-Signal über die OUTPUT-Buchsen (siehe unten) ausgegeben.

⑬ **OUTPUT-Sektion**

DIRECT R/L-Buchsen Wenn Sie den G-70 das erste Mal einschalten, sind diese Ausgänge nicht belegt (alle Signale werden über die MAIN R & L/MONO-Buchsen ausgegeben). Sie können ihnen aber jedes gewünschte Signal zuordnen (S. 103).

MAIN R & L/MONO-Buchsen Verbinden Sie diese Buchsen mit den Eingängen eines Verstärkers, eines Mischpults usw. Wenn Sie keine Klinken an die Vocal Harmonist OUTPUT-Buchsen anschließen (siehe oben), liegen hier sowohl die Signale der Arranger-, Recorder und Keyboard-Parts als auch die Vocal Harmonist-Signale an.

Anmerkung: Wenn der Verstärker nur (noch) einen Eingangskanal bietet, müssen Sie die L/MONO-Buchse verwenden. Im Sinne einer optimalen Klangqualität empfehlen wir jedoch die Wiedergabe in Stereo.

⑭ **POWER ON-Taster**

Mit diesem Taster schalten Sie den G-70 ein und aus.

⑮ **Netzanschluss**

Hier muss das beiliegende Netzkabel angeschlossen werden.

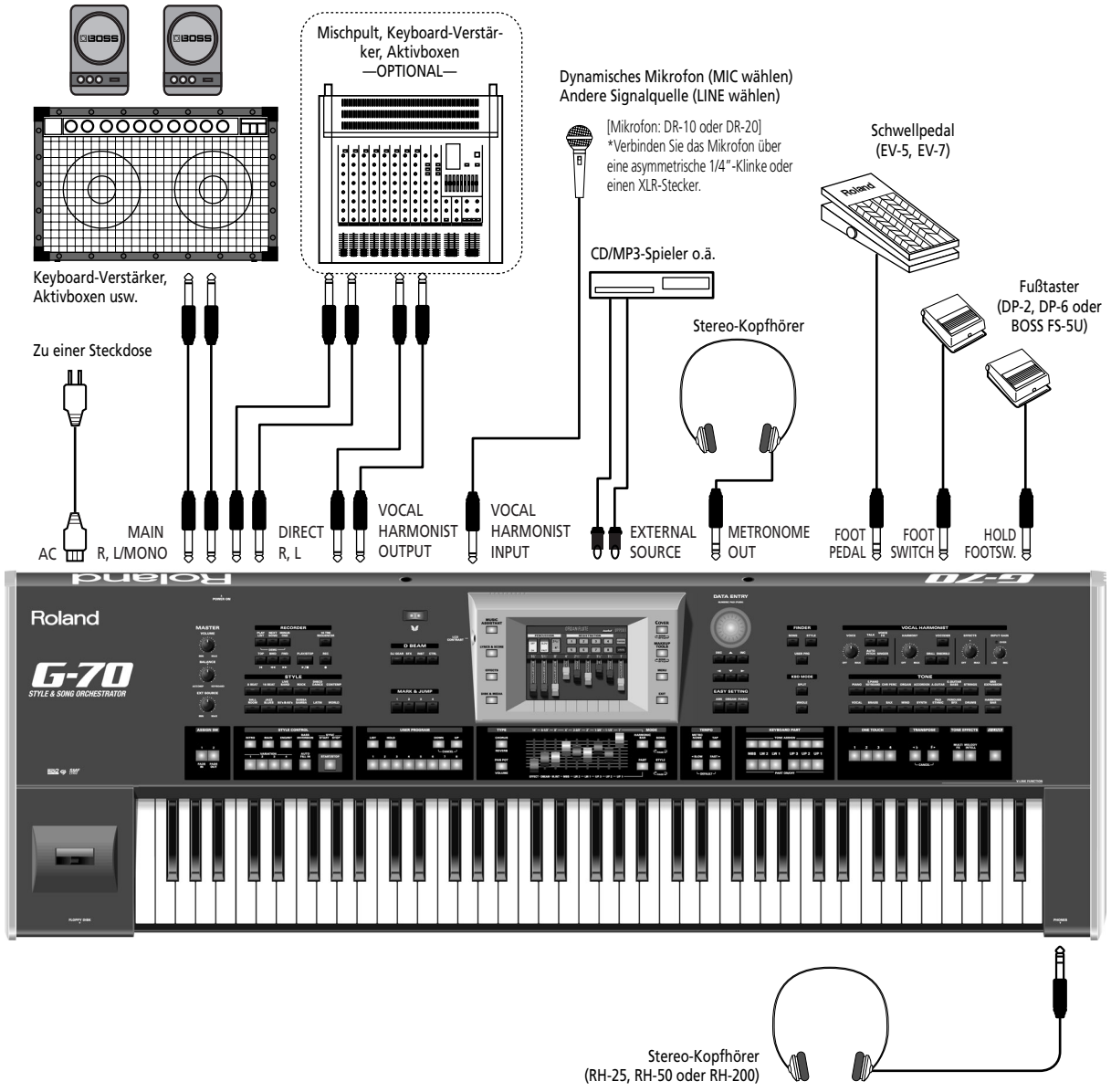
2. Vorbereitungen und Demosongs

Wir können uns gut vorstellen, wie sehr Sie darauf brennen, Ihren neuen G-70 auszuprobieren. Das kommt gleich. Vorher müssen Sie ihn jedoch anschließen.

Verbindungen

Der G-70 enthält keine Lautsprecher. Daher müssen Sie ihn mit einem externen Verstärker (z.B. der KC-Serie von Roland) verbinden. Sie können aber auch einen optionalen Kopfhörer (z.B. einen Roland RH-25, RH-50 oder RH-200) verwenden.

Schalten Sie sowohl den G-70 als auch die anzuschließenden Geräte aus, bevor Sie Audio- oder MIDI-Verbindungen herstellen bzw. lösen. Wenn Sie keinen Zugriff auf die Beschallungsanlage haben, bitten Sie den Saaleigentümer usw., die Lautstärke auf den Mindestwert zu stellen.



Anmerkung: Verwenden Sie nach Möglichkeit ein dynamisches Mikrofon. Man kann zwar auch ein Kondensatormikrofon verwenden, jedoch muss man das dann über den Umweg einer aktiven DI-Box (mit eigener Stromversorgung) anschließen.

Anmerkung: Mit Ausnahme des Netzkabels ist das oben gezeigte Zubehör optional. Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Roland-Händler danach.

Anmerkung: Die Vocal Harmonizer OUTPUT-Buchsen brauchen nicht unbedingt angeschlossen zu werden. Ihr Gesang und die Harmonist-Effekte werden nämlich ebenfalls über die MAIN-Buchsen ausgegeben (allerdings NUR, wenn Sie nichts an die Vocal Harmonist OUTPUT-Buchsen anschließen). Wenn Sie diese Buchsen verwenden, wird das Vocal Harmonist-Signal nicht mehr über den Kopfhörer ausgegeben.

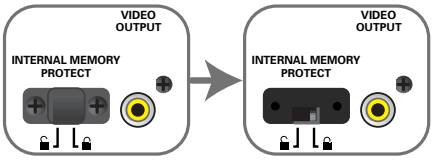
Ein-/Ausschalten des G-70

Verfahren Sie nach Anschließen des G-70 an die anderen Geräte folgendermaßen:

Internal Memory Protect

Nach dem Auspacken des G-70 –und bevor Sie ihn das erste Mal einschalten– müssen Sie den internen Speicherschutz entriegeln, um Daten im internen Speicher (Solid State Disk) sichern zu können.

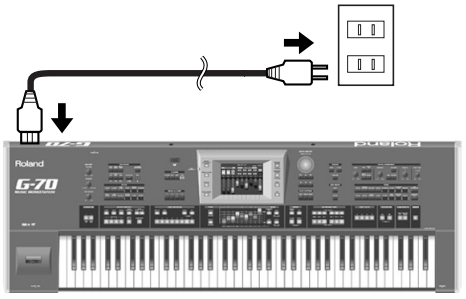
- Lösen Sie die Schrauben mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher und entnehmen Sie die Plastikkappe.
- Schieben Sie den INTERNAL MEMORY PROTECT-Schalter in die "🔓"-Position, um den Speicher zu entriegeln.
  (Bei Bedarf können Sie den internen Speicher danach wieder verriegeln, indem Sie den Schalter erneut in die "🔒"-Position schieben.)



Anmerkung: Bewahren Sie die Kappe und die beiden Schrauben an einem sicheren Ort auf, weil Sie sie später bestimmt noch einmal brauchen.

Einschalten des G-70

(1) Verbinden Sie den kleineren Stecker mit dem Netzanschluss. Schließen Sie den großen Stecker an eine geeignete Steckdose an.



(2) Drücken Sie den POWER ON-Taster auf der Rückseite, um den G-70 einzuschalten.

(3) Wenn der G-70 mit einem Mischpult verbunden ist, müssen Sie dieses jetzt einschalten.

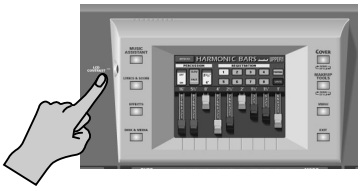
(4) Schalten Sie den Verstärker, die Aktivboxen oder den/die Keyboard-Verstärker ein.

(5) Stellen Sie mit dem MASTER VOLUME-Regler die Lautstärke des G-70 ein.

Einstellen des Display-Kontrasts

Unmittelbar nach dem Einschalten bzw. nach einer intensiven Verwendung des G-70 ist das Display eventuell unleserlich. Die Lesbarkeit des Displays hängt außerdem vom Blickwinkel und den Lichtverhältnissen ab.

Verwenden Sie dann den LCD CONTRAST-Regler links vom Display, um den Kontrast zu optimieren.



Ausschalten des G-70

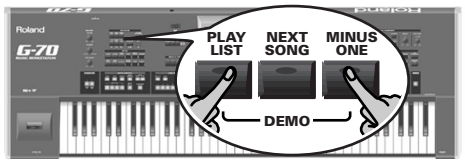
(1) Schalten Sie zuerst alle externen Geräte aus.

(2) Drücken Sie den POWER ON-Taster des G-70, um ihn auszuschalten.

Interaktive Demofunktion des G-70

Der G-70 ist mit einer interaktiven Demofunktion ausgestattet, die alle Highlights des Gerätes vorstellt. Das sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Da diese Funktion eine Bedienerführung enthält, wollen wir Ihnen hier nur zeigen, wie man sie startet und ausschaltet.

(1) Drücken Sie den PLAY LIST- und MINUS ONE-Taster gleichzeitig.



Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie bei Bedarf das LANGUAGE-Feld und wählen eine andere Anzeigesprache für diese Demo.

(Mit CLOSE kehren Sie zurück zur vorigen Seite. Die aktuell gewählte Sprache ändert sich dadurch nicht.)

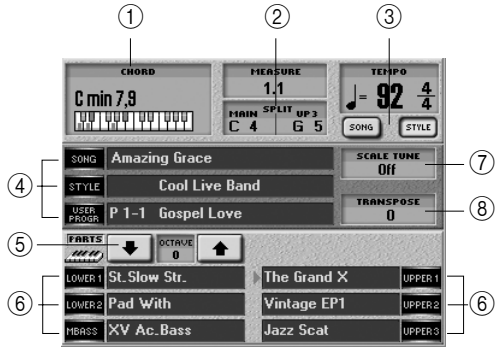
(3) Drücken Sie das Feld, mit dem Sie Zugriff haben auf die gewünschte Demofunktion.
Es gibt 12 Klangdemos, 12 Style-Demos und je eine Liedtext/Noten- und Vocal Harmonist-Demo.

(4) Wenn die Musik zu leise ist, können Sie die Lautstärke mit dem VOLUME-Regler (ganz links, MASTER-Sektion) erhöhen.

(5) Um die Vorführung des G-70 anzuhalten und den Demo-Modus zu verlassen, müssen Sie den RECORDER PLAY/STOP ►/■- oder EXIT-Taster drücken.

Über die Hauptseite

Bei Verlassen des Demo-Modus' (oder einer beliebig anderen Seite) bzw. solange Sie keine Einstellung des G-70 ändern, wird ungefähr folgende Display-Seite angezeigt:



Was genau hier angezeigt wird, richtet sich nach den gewählten Einstellungen, den mit dem G-70 geladenen Daten usw. In der Regel entspricht die Anzeige jedoch ungefähr der obigen Abbildung.

Anders als bei früheren Roland-Keyboards mit Begleitautomatik fungieren fast alle angezeigten Informationen als "Felder", die man drücken kann, um direkt zur zugeordneten Seite zu wechseln, wo man dann Parameter anwählt, einstellt usw.

Wenn Sie z.B. Feld ① drücken, erscheint die ARRANGER SETTING-Seite. Drücken Sie Feld ②, wenn Sie den Splitpunkt ändern möchten.

Für die Symbole [SONG] und [STYLE] in Feld ③ sehen nicht nur anders aus, sondern verhalten sich auch anders: Hiermit wählen Sie nämlich die Sektion, deren Tempowert angezeigt wird. (Das Tempo der gewählten Sektion muss mit den [◄SLOW] [FAST►]-Tastern oder –sofern die Wiedergabe angehalten wurde– mit dem [TAP TEMPO]-Taster eingestellt werden.) Sie dienen jedoch nicht für den Wechsel vom Style- und Song-Modus und umgekehrt. Das erfolgt nämlich automatisch, indem man den [PLAY/STOP ►/■]- oder [START/STOP]-Taster drückt.

Anmerkung: Solange die Hauptseite angezeigt wird, können Sie das Tempo auch mit dem [DATA/ENTRY]-Rad und den [DEC]/[INC]-Tastern einstellen.

Über die mit ④ gekennzeichneten Felder gelangen Sie zu Seiten, wo Sie Songs (SONG), Music Styles (STYLE) oder User-Programme (USER PROG) wählen können. Diese Felder haben die gleiche Funktion, wie die gleichnamigen FINDER-Taster.

Mit den OCTAVE-Tastersymbolen ⑤ können Sie den aktuell gewählten Keyboard-Part transponieren. (Dieser ist durch einen roten Pfeil gekennzeichnet.) Um einen Keyboard-Part zu wählen, müssen Sie seinen TONE ASSIGN-Taster drücken.

Mit den restlichen Feldern ⑥ wählen Sie den Keyboard-Part, dem ein anderer Klang zugeordnet werden soll. Dafür erscheint eine TONE SELECT-Seite. Diese Felder sind mit den Funktionen der (KEYBOARD PART) TONE ASSIGN-Taster verknüpft.

Über das SCALE TUNE-Feld ⑦ gelangen Sie zu einer Seite, auf der Sie ein anderes Stimmsystem für den G-70 wählen können (z.B. eine arabische Stimmung).

Mit dem TRANSPOSE-Feld ⑧ schließlich rufen Sie eine Seite auf, wo mehrere oder gleich alle Sektionen (je nach dem gewählten Modus) transponiert werden können. Dieses Feld ist mit den TRANSPOSE-Tastern verknüpft.

Wie Sie sehen, können Sie eine Menge einstellen, ohne sich in endlosen Menüs zu verlieren.

Anmerkung: Wenn die Hauptseite nicht automatisch erscheint, drücken Sie (eventuell mehrfach) den [EXIT]-Taster.

3. Schnellstart

In diesem Kapitel wollen wir die wichtigsten Funktionen vorstellen.

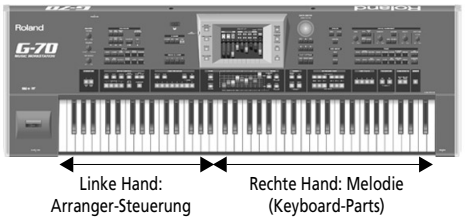
Das Prinzip

Ihr G-70 stellt eigentlich mehrere Instrumente in einem dar. Für den Live-Einsatz stehen drei Sektionen zur Verfügung.

① **Keyboard-Parts:**
Diese Sektion enthält Parts, die über die Tastatur gespielt werden müssen – daher "Keyboard". Der G-70 bietet sieben Keyboard-Parts, von denen sechs gleichzeitig gespielt werden können: UP1, UP2, UP3, LW1, LW2 und MBS. "UP" steht für "Upper" und vertritt die rechte Tastaturhälfte (wenn die Tastatur gesplittet ist). "LW" steht für "Lower" und vertritt demnach die linke Tastaturhälfte. "MBS" ist die Abkürzung für "Manual Bass", einem monophonen Basspart, der sich nach den gespielten Akkorden richtet.

Es gibt keinen gesonderten "Manual Drum"-Part, da Sie jedem der genannten Parts bei Bedarf ein Drum Set zuordnen können. Den siebten Part, "MELODY INT", würden Computer-Freaks als "Plattform übergreifend" bezeichnen: er gehört zwar zur Keyboard-Sektion, wird aber teilweise vom Arranger gesteuert. Siehe "Melody Intelligence" auf S. 76.

② **Arranger-/Style-Sektion:**



Der Arranger ist Ihre Begleit-Band. Er erzeugt die musikalische Begleitung (so genannte *Styles*). Der Arranger funktioniert ungefähr wie eine Drummaschine, weil er Pattern verwendet.

Im Gegensatz zur einer Drummaschine können Sie jedoch sehr leicht andere Begleitmuster aufrufen. Sie brauchen die Reihenfolge, in der Sie die Pattern verwenden möchten, demnach nicht im voraus festzulegen. Außerdem liefert der Arranger nicht nur eine Schlagzeugbegleitung, sondern auch Akkorde, Gitarrenparts, Synthesizer-Riffs usw. Die Begleitung kann in Echtzeit transponiert werden, indem man ganz einfach andere Akkorde spielt.

Mit der Vocal Harmonist-Funktion können Sie Ihr Spiel zudem mit Gesang und sogar Chorstimmen würzen (S. 41).

③ **Recorder-Sektion:**
Da dies die offizielle Bezeichnung im Bedienfeld ist, belassen wir es auch dabei. Dieser Bereich umfasst einen 16-Spur-Sequenzer, eine unkomplizierte MIDI-Aufnahmefunktion und einen erstaunlich flexiblen Standard MIDI File-Player mit zahlreichen Möglichkeiten für die Wiedergabebeeinflussung.

Spielen mit automatischer Begleitung

Beginnen wir mit der "Arranger-Funktion", die sowohl im Display als auch im Bedienfeld oft "Style" genannt wird und sich um die Begleitautomatik kümmert.

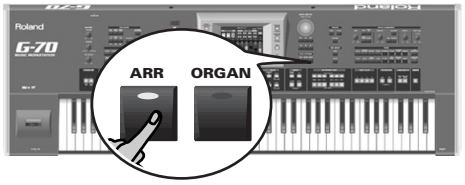
Der Arranger ist ein interaktiver "Wiedergabesequenzer", der sich um die Begleitung kümmert. Die Begleitungen heißen "Music Styles", weil sie den passenden Hintergrund für ein bestimmtes Musikgenre (Rock, Pop, Dance, Walzer usw.) liefern.

Der Arranger erlaubt die Transponierung der melodischen Begleitparts (Bass, Klavier, Gitarre usw.) durch das Spielen anderer Akkorde. Hierfür verwenden Sie wahrscheinlich die linke Hand. Jeder Music Style enthält mehrere Muster (oder "Pattern"), so dass Sie die Begleitung beliebig variieren können, indem Sie mit einer Einleitung beginnen, dann eine dezente Begleitung für die Strophe wählen, bei den Refrains richtig in die Vollen gehen und ein Stück mit einer "Ending"-Phrase beenden.

Sehen wir uns zunächst die wichtigsten Bedienschritte für den Arranger an:

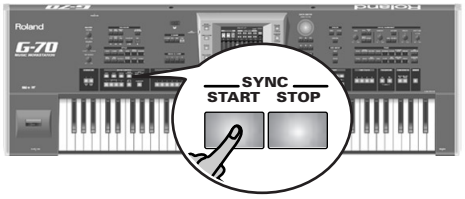
(1) Schließen Sie den G-70 an und schalten Sie ihn ein (siehe S. 19 und 20).

(2) Drücken Sie den EASY SETTING [ARR]-Taster.



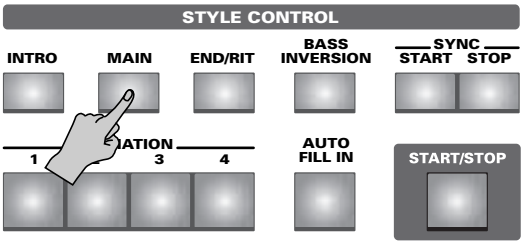
Die Diode dieses Tasters leuchtet und die Tastatur ist in zwei Hälften geteilt. In der linken Hälfte spielen Sie die Akkorde, in der rechten die Melodie.

(3) Wenn die SYNC [START]-Diode leuchtet (was wahrscheinlich der Fall ist), schalten Sie jenen Taster erstmal aus.

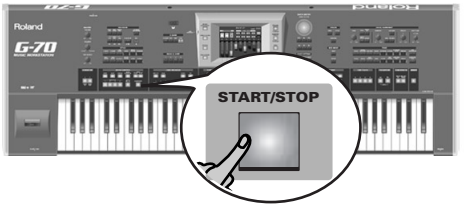


(4) Stellen Sie den [MASTER VOLUME]-Regler auf einen vertretbaren Wert (z.B. "1/4").

(5) Drücken Sie den [MAIN]-Taster (leuchtet).

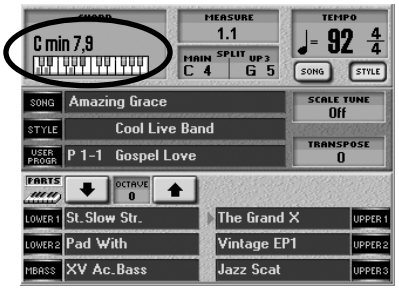


(6) Spielen Sie links (d.h. links neben dem "C" unter dem USER PROGRAM [2]-Taster) einen Akkord und drücken Sie den STYLE CONTROL [START/STOP]-Taster.



Der [START/STOP]-Taster leuchtet und der Arranger spielt die gewählte Begleitung (in diesem Fall "Cool Live Band").

Die Begleitung verwendet die der gespielten Note ("C") entsprechende Tonart. Der erkannte Akkord wird oben links im Display angezeigt:



(7) Spielen Sie links einen anderen Akkord.
Die Begleitung wird nun in der neuen Tonart wiedergegeben. Sie brauchen übrigens keine vollständigen Akkorde zu greifen.

- Für *Dur*-Akkorde brauchen Sie nur den Grundton zu spielen (z.B. "C" für C-Dur, "A" für A-Dur usw.).
- Für *Moll*-Akkorde spielen Sie den Grundton und die dritte Taste rechts daneben.
- Für *Sept*-Akkorde spielen Sie den Grundton und die zweite Taste links daneben.

C-Dur

Nur die Taste, die dem Akkordnamen entspricht.

C-Moll

Grundton + dritte Taste rechts.

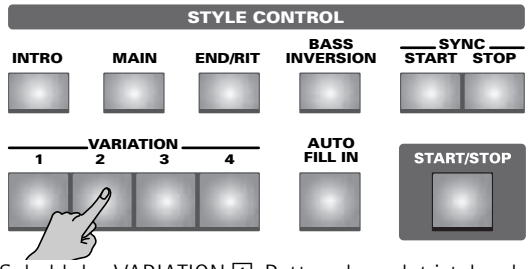
C7

Grundton + zweite Taste links.

Anmerkung: Die Funktion, die diesen vereinfachen Fingersatz ermöglicht, heißt "INTELLIGENT" (S. 80). Auf S. 249 finden Sie eine Übersicht der übrigen Akkorde, die mit diesem System gespielt werden können (übermäßige, verminderte Akkorde usw.).

Sie hören nun das "MAIN 1"-Pattern (der [MAIN]- und der VARIATION [1]-Taster leuchten). Das ist die "einfachste" bzw. dezenteste Version des gewählten Music Styles. Hören wir uns nun an, wie ein Refrain klingen könnte:

(8) Drücken Sie VARIATION [2] (die Taster [MAIN] und [1] leuchten, während [2] blinkt).



Sobald das VARIATION [1]-Pattern beendet ist, leuchtet die VARIATION [2]-Diode konstant und der Arranger wechselt zu jener Variation.

(9) Probieren Sie nun auch die Variationen "3" und "4" aus.

Professionelle Überleitungen: Fill-In

Bis jetzt haben wir nur die Haupt-Begleitungen verwendet (d.h. die Phrasen, die der Arranger so lange wiederholt, bis Sie ihn wieder anhalten).

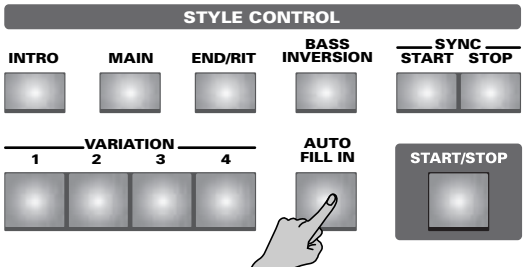
In der Regel verwenden Sie die verschiedenen Variationen für Strophen (1), zweite Strophen (2), Refrains (3 & 4) sowie andere Song-Teile. Für die Anwahl dieser Begleitungen braucht man nur die VARIATION-Taster [1]~[4] zu drücken. Das sorgt jedoch für augenblickliche Übergänge, während "echte" Musiker einen neuen Abschnitt in der Regel "ankündigen", indem sie ihren Part variieren (Trommelwirbel, Zusatznoten usw.).

Solche "Ankündigungen" können Sie folgendermaßen erzeugen:

(1) Starten Sie die Wiedergabe des MAIN [1]-Pattern (siehe oben).

(2) Spielen Sie in der linken Tastaturhälfte einen Akkord.

(3) Drücken Sie den [AUTO FILL IN]-Taster (leuchtet).



(4) Wählen Sie mit einem VARIATION-Taster [1]~[4] ein anderes MAIN-Pattern.
Die Diode des [MAIN]- und gewählten VARIATION-Tasters ([1]~[4]) blinkt.

Was nun geschieht, richtet sich danach, *wann* Sie diesen Taster drücken:

- Tun Sie das vor dem letzten Schlag des aktuellen Taktes, so dauert die Überleitung *bis zum Ende dieses Taktes*. Danach wechselt der Arranger zum neu gewählten Pattern (der [MAIN]- und der bewusste VARIATION-Taster leuchten konstant).
- Wenn Sie den Taster auf dem letzten Schlag des aktuellen Taktes drücken, beginnt das Fill-In *auf dem 1. Schlag des nächsten Taktes und dauert einen Takt*. Erst danach wählt der Arranger das neue Pattern. Wenn Sie den gleichen Zifferntaster erneut drücken ([1]~[4]) lösen Sie ein weiteres Fill-In (gemäß o.g. Regeln) aus. Aber diesmal kehrt der Arranger nach der Überleitung zurück zur ursprünglich aktiven Variation.

(5) Schalten Sie [AUTO FILL IN] aus, wenn Sie den nächsten Variationswechsel ohne Überleitung gestalten möchten.
Anmerkung: Die Länge eines Fill-Ins kann halbiert werden. Siehe "Half Bar on Fill In" auf S. 63, 67 und 69.

Intro & Ending

Nach den Überleitungen fragen Sie sich bestimmt, wie man ein Stück mit einer professionellen Einleitung beginnt – und wie man einen passenden Schluss spielt. Genau dafür dienen die Taster [INTRO] und [END/RIT].

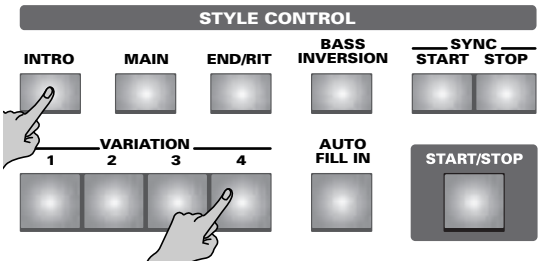
Während MAIN-Pattern so lange wiederholt werden, bis Sie die Arranger-Wiedergabe anhalten, werden Fill-Ins (siehe oben), Intro- und Ending-Pattern nur einmal abgespielt.

Sobald das INTRO-Pattern beendet ist, wechselt der Arranger automatisch zum MAIN-Pattern, dessen Taster gerade blinkt ([1]~[4]). Am Ende eines *Ending*-Pattern hält der Arranger hingegen an.

(1) Halten Sie den Arranger an, indem Sie den [START/STOP]-Taster drücken (Diode erlischt).

(2) Spielen Sie links den Akkord der Tonart, in der das Intro-Pattern wiedergegeben werden soll.

(3) Drücken Sie [INTRO] und entscheiden Sie sich für eine Intro-Begleitung, indem Sie einen Variationstaster [1]~[4] betätigen.



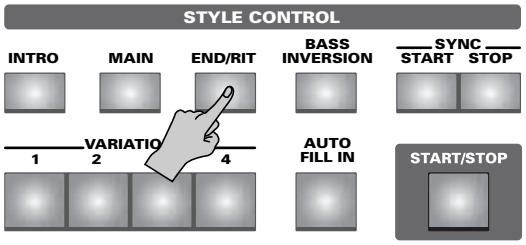
(4) Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Arranger-Wiedergabe zu starten.
Der Arranger spielt nun die Einleitung des gewählten Music Styles. Probieren Sie nun die übrigen drei Intro-Pattern aus, indem Sie [INTRO] und den gewünschten Taster [1]~[4] drücken. Die Ziffer verweist auf den Komplexitätsgrad.

Anmerkung: Warten Sie mit dem Spielen weiterer Akkorde, bis das Intro beendet ist. Die meisten Intros enthalten nämlich bereits Akkordabfolgen, was zu ärgerlichen Ergebnissen führen würde.

Während der Arranger-Wiedergabe blinkt der [START/STOP]-Taster im gewählten Tempo (rot auf dem ersten und grün auf den übrigen Taktschlägen). Bei angehaltenem Arranger übernimmt der [METRONOME]-Taster diese Funktion (er blinkt allerdings nur rot).

(5) Drücken Sie einen VARIATION-Taster [1]~[4], um das Pattern zu wählen, das nach dem Intro gespielt werden soll (der betreffende Taster blinkt).
Wenn Sie jetzt bereits [MAIN] drücken, hört das Intro am Beginn des nächsten Taktes (d.h. vor dem Phrasenende) auf.

(6) Warten Sie, bis die MAIN-Begleitung begonnen hat und drücken Sie dann den [END/RIT]-Taster.



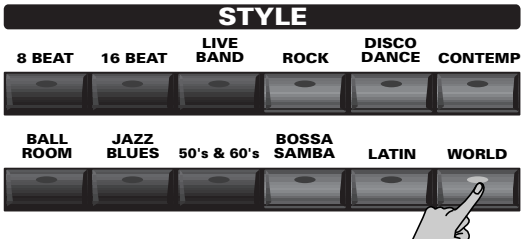
Am Ende des Pattern-Zyklus' wechselt der Arranger zum Ending-Pattern und hält schließlich an. Auch der Ending-Bereich bietet vier verschiedene Phrasen. Wenn Sie nach Aktivieren des [END/RIT]-Tasters keinen Zifferntaster ([1]~[4]) drücken, verwendet der Arranger automatisch die ENDING-Phrase mit derselben Nummer wie das zuvor verwendete MAIN-Pattern.

Anmerkung: Auch während der Ending-Phrase sollten Sie keine Akkorde mehr spielen.
Anmerkung: Unter "Weiter führende Arranger/Style-Funktionen" auf S. 74 werden weitere Arranger-Funktionen vorgestellt.
Anmerkung: Begleitphrasen können auch über den Aftertouch gewählt werden. Siehe S. 75.

Anwahl von Styles

Bis jetzt haben wir nur einen Style verwendet (nämlich denjenigen, der beim Einschalten gewählt wird). Sehen wir uns also an, wie man andere Begleitungen wählt:

(1) Drücken Sie einen STYLE-Taster, um die betreffende Music Style-Familie zu wählen.



Die Diode jenes Tasters leuchtet und das Display sieht nun so aus:

Im Display erscheint eine Übersicht von 10 Music Styles der gewählten Familie. Wenn der Name des benötigten Styles nicht angezeigt wird...

(2) Wechseln Sie mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 4] zu einer anderen Seite.

Die Anzahl der Seiten richtet sich nach der gewählten Familie. Bestimmte Familien bieten nur eine Seite, andere hingegen drei oder vier.

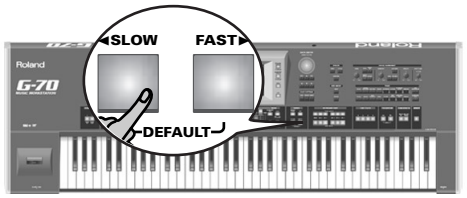
(3) Drücken Sie das Feld des Styles, den Sie verwenden möchten.

Wenn Sie bei laufender Arranger-Wiedergabe einen anderen Style wählen, beginnt dieser ab dem nächsten Takt.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

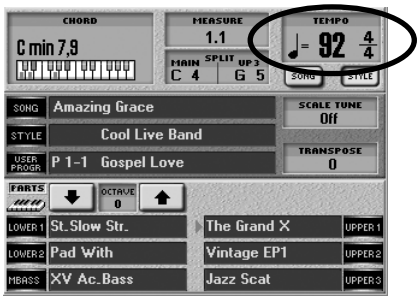
Ändern des Tempos

Wenn Ihnen das Tempo zu schnell oder zu langsam erscheint, können Sie es folgendermaßen ändern:



(1) Drücken Sie [◄ SLOW], um das Tempo in Einzelschritten zu verringern.

(2) Drücken Sie [FAST ►], um das Tempo in Einzelschritten zu erhöhen.
Sie können aber auch mehrmals den [TAP]-Taster drücken, um den neuen Wert einzugeben. Das neu gewählte Tempo wird oben rechts im Display angezeigt:



Bei angehaltener Arranger-Wiedergabe blinkt der [TAP]-Taster rot und zeigt so den jeweils ersten Taktschlag an. Bei laufender Arranger-Wiedergabe blinkt der [START/STOP]-Taster auf dem ersten Taktschlag rot und für alle anderen Schläge grün.

(3) Um wieder zum vorprogrammierten Tempo zurückzukehren, müssen Sie [◄ SLOW] gedrückt halten und gleichzeitig [FAST ►] betätigen.

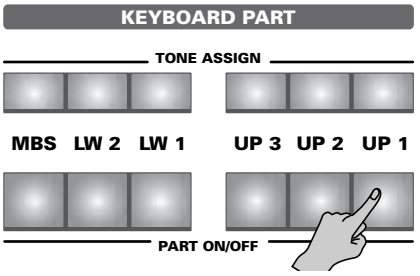
Verwendung der Keyboard-Parts

Der G-70 bietet sechs "Parts", mit denen man unterschiedliche Klänge spielen kann. Diese nennen wir die "Keyboard-Parts". Spielen Sie doch einmal eine Melodie zur Begleitung.

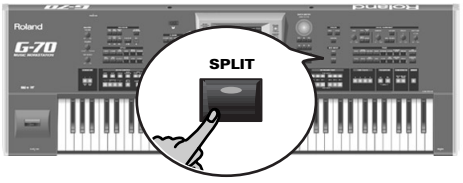
Spielen mit einem Upper- und/oder Lower-Part

Beim Einschalten wird der UP1-Part aktiviert und der gesamten Tastatur zugeordnet. Das rührt daher, dass der G-70 den EASY SETTING "PIANO"-Modus wählt. Der KBD MODE [WHOLE]-Taster leuchtet ebenfalls.

(1) Drücken Sie den PART ON/OFF [UP1]-Taster, wenn er noch nicht leuchtet.



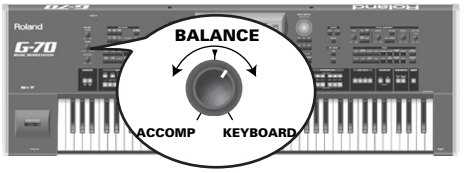
(2) Spielen Sie ein paar Noten.
Der UP1-Part kann über die gesamte Tastatur gespielt werden. Um ihn nur der rechten Hälfte zuzuordnen, müssen Sie den KBD MODE [SPLIT]-Taster drücken.



Bei Bedarf können Sie auch TONE EFFECTS [MULTI FX] betätigen, um den gewählten Keyboard-Part (hier UP1) mit einem geeigneten Effekt zu versehen. Siehe auch S. 100.

(3) Stellen Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler die Lautstärke des G-70 ein.

(4) Mit dem [BALANCE]-Regler können Sie die Balance zwischen der Begleitung und Ihrem eigenen Spiel einstellen.



Drehen Sie ihn zu "KEYBOARD", wenn Ihr eigenes Spiel etwas zu leise ist. Drehen Sie ihn zu "ACCOMP", wenn Ihr Spiel im Verhältnis zur Arranger-Wiedergabe zu laut ist.

Anmerkung: Auf S. 95 erfahren Sie, wie man die Balance der Keyboard-Parts einstellt.

(5) **Drücken Sie die PART ON/OFF-Taster anderer Keyboard-Parts, die Sie hinzufügen möchten (diese werden "gestapelt").**

Schnelle Klangwechsel

Der G-70 erlaubt das Spielen mehrerer Klänge mit den *Keyboard-Parts*. Die vom Arranger gespielten Klänge heißen übrigens *Style-Parts*. Außerdem gibt es noch *Song-Parts*, die vom Recorder gespielt werden.

Die Keyboard-Parts können entweder gemeinsam oder alternativ, d.h. für schnelle Klangwechsel, verwendet werden.

Wählen Sie mit den PART ON/OFF-Tastern die Parts, die Sie spielen möchten.

Die Klänge können entweder simultan ("Layer") oder über separate Tastaturzonen ("Split") gespielt werden. Sehen wir uns die Keyboard-Parts zunächst einmal an. (Die Style-Parts werden auf S. 74 vorgestellt.)

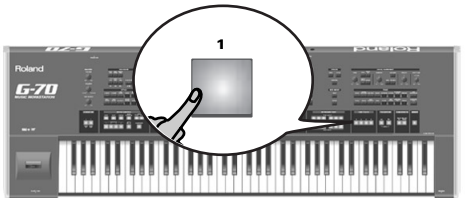
- **UP1** (Upper1): Upper1 fungiert normalerweise als wichtigster Solopart (und wird im Piano-Modus automatisch aktiviert).
- **UP2**: Der Upper2-Part kann als zusätzlicher Solopart zu Upper1 oder als Alternativklang genutzt werden. Er bietet zwei Stimmparameter ("Coarse" und "Fine"), die Upper1 nicht hat.
- **UP3**: Der Upper3-Part ist ein weiterer Solopart, den man gemeinsam mit UP1 und UP2 spielen kann. Ferner lässt er sich in einer zusätzlichen Split-Kombination nutzen (siehe S. 90).
- **LW1 und LW2**: Der Lower1- und Lower2-Parts können entweder genau wie die UP-Parts (WHOLE-Modus) oder der linken Tatstaturhälfte zugeordnet werden (SPLIT-Modus).
- **MBS**: Im WHOLE-Modus verhält sich auch der MBS-Part wie ein "normaler" Part. Im SPLIT-Modus spielt er hingegen einen halbautomatischen Basspart zu den links gedrückten Tasten, wenn mindestens ein LW-Part aktiv ist. Wenn kein LW-Taster leuchtet, verhält er sich wie die übrigen Keyboard-Parts.
  Anmerkung: Alle Keyboard-Parts erlauben das Spielen von Schlagzeugklängen. Im Gegensatz zu früheren Roland-Keyboards bietet der G-70 keinen dedizierten "Manual Drums"-Part mehr.
- **MELODY INTELL** (Melody Intelligence): Dieser Part wird vom Arranger gesteuert und sorgt für automatische Harmoniestimmen, die den mit dem UP1-Part gespielten Noten hinzugefügt werden. Sie können ihn nicht selbst spielen. Daher befindet sich sein Taster auch nicht in der KEYBOARD PART-Sektion (sondern unter TONE EFFECTS). Es stehen 18 Harmonietypen zur Verfügung (S. 76).

Tone-Auswahl für die Keyboard-Parts

■One Touch

Bei Verwendung des Arrangers stellt die ONE TOUCH-Funktion das einfachste Klangwahlverfahren dar. Die One Touch-Speicher sind nämlich im Grunde kleine User-Programme. Siehe auch S. 78.

(1) **Drücken Sie den gewünschten ONE TOUCH-Taster.**



Pro Music Style (d.h. die 285 Werks-Styles und die 120 CUSTOM-Speicher) stehen vier One Touch-Speicher zur Verfügung.

Anmerkung: One Touch-Registrierungen aktivieren in der Regel die SYNC START-Funktion. Wenn Sie nicht möchten, dass der Arranger beim Spielen der ersten Note automatisch beginnt, müssen Sie den SYNC START-Taster ausschalten.

(2) **Wählen Sie einen Music Style (S. 26) und drücken Sie den START/STOP-Taster, um die Arranger-Wiedergabe zu starten.**
Spielen Sie zu der Begleitung. Sie werden merken, dass alle Keyboard-Parts Klänge verwenden, die zur Atmosphäre des gewählten Styles passen.

(3) **Wählen Sie einen anderen Style und spielen Sie wieder ein Solo.**
Der aktive Keyboard-Part (wahrscheinlich UP1) verwendet nun einen anderen Klang. (Auch ausgeschalteten Keyboard-Parts werden andere Klänge zugeordnet.)

(4) **Drücken Sie einen anderen ONE TOUCH-Taster, um jene Registrierung zu wählen.**

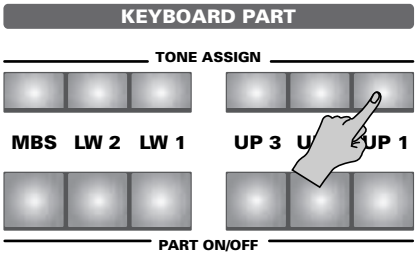
(5) **Drücken Sie denselben Taster noch einmal, wenn Sie die One Touch-Funktion nicht mehr brauchen.**

■Manuelle Klanganwahl

Der G-70 enthält 1596 Klänge ("Tones") und 48 Drum Sets, die in 16 Familien unterteilt sind.

(1) **Wählen Sie den Part, dem Sie einen Klang bzw. ein Drum Set zuordnen möchten:**

- Drücken Sie den TONE ASSIGN-Taster des gewünschten Parts.



—oder—

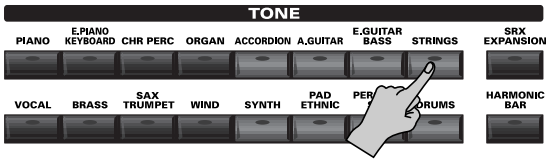
- Drücken Sie auf der Hauptseite die Zeile des Parts, dem Sie einen Klang zuordnen möchten.

Der G-70 springt dann zur TONE-Seite, die den momentan verwendeten Klang enthält.

Der rote Pfeil verweist auf den Part, dem ein anderer Klang zugeordnet werden kann (sein TONE ASSIGN-Taster leuchtet ebenfalls).

Anmerkung: Man kann auch nicht aktiven Keyboard-Parts andere Klänge zuordnen. Das hat den Vorteil, dass man den nächsten Klang schon vorbereiten kann, während man noch einen anderen Part verwendet.

(2) **Drücken Sie einen TONE-Taster, um eine Familie und deren "besten" Klang zu wählen (der Wechsel zu jenem Klang erfolgt sofort).**



Siehe S. 32 für die HARMONIC BAR-Klänge und S. 31 für den SRX EXPANSION-Taster.

Im Display erscheint nun eine Liste von Klängen jener Familie:

Einträge mit einem EXP-Symbol rechts neben ihrem Namen verweisen auf Klänge einer Erweiterungsplatine der SRX-Serie (sofern Sie eine installiert haben). Auch jene Klänge werden automatisch den richtigen Familien zugeordnet (und erscheinen in der Regel auf der letzten Seite der betreffenden Familie).

(3) **Drücken Sie das Feld des gewünschten Klangs. Wenn er Ihnen nicht gefällt, drücken Sie ein anderes Feld.**

Der zuletzt innerhalb einer Familie gewählte Klang wird gepuffert und kann dann durch bloßes Drücken des entsprechenden TONE-Tasters wieder aufgerufen werden. (Diese "Vor-Wahl" kann man ändern, indem man ein anderes Feld drückt.)

(4) **Wenn Sie den passenden Klang noch nicht gefunden haben, können Sie mit den Feldern PAGE 1~ PAGE 5 und → zur entsprechenden Seite gehen (falls vorhanden).**

Das →-Feld wird nur angezeigt, wenn es mehr als fünf Seiten gibt. Andere Klangfamilien bieten weniger als fünf Seiten, weil die Anzahl der Klänge für jede Familie unterschiedlich ist.

(5) **Drücken Sie das Feld des gewünschten Klangs.**

(6) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Wenn Sie diese TONE-Familie das nächste Mal wählen, springt der G-70 automatisch zur Seite des dort zuletzt gewählten Klangs (und aktiviert diesen).

Über die Klänge des G-70

Spielen Sie die gewählten Klänge mit unterschiedlichen Anschlagwerten (hart, leicht), um zu entdecken, wie facettenreich sie sind. (Die Anschlagdynamik kann bei Bedarf geändert werden; siehe S. 60.)

Es gibt z.B. einen "JazzScat"-Klang (VOCAL-Familie) mit drei Dynamikstufen –"Doo", "Bapp" und "Daow"–, die man über den Anschlag wählt. Zahlreiche Gitarrenklänge enthalten außerdem Hammer-On-/Bending-Effekte, die Sie über den maximalen Anschlag auslösen.

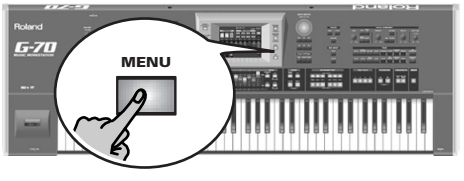
Wenn Sie einen Part um die maximale Anzahl der Oktaven nach unten transponieren (OCTAVE-Parameter), können typische Nebengeräusche (das Rutschen über die Saiten, das Klopfen auf den Resonanzboden usw.) gespielt werden.

■Anwahl des Klangangebots (Sound Set Mode)

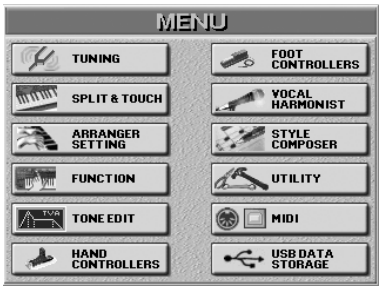
Die Roland-Ingenieure haben sich gedacht, dass Sie anfangs eventuell von der Anzahl der Klänge pro TONE-Familie erschlagen werden. Daher werden nach dem ersten Einschalten des G-70 nicht alle vorhandenen Klänge angezeigt. Diesen "pflegeleichten" Modus nennen wir "BEST SELECTION". Hier können nur die "neuen" Klänge gewählt werden.

Vielleicht benötigen Sie ab und zu aber auch "ältere" Klänge (der G- und VA-Serie). Wählen Sie dann "EXTENDED":

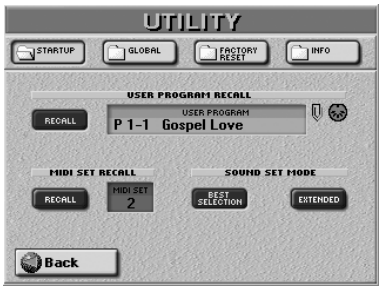
(1) **Drücken Sie den MENU-Taster.**



Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und das [STARTUP]-Feld.



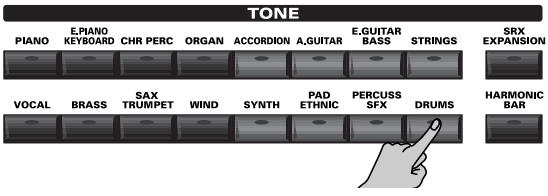
(3) Drücken Sie entweder [BEST SELECTION] oder [EXTENDED].
Diese Einstellung wird gespeichert und muss also bei Bedarf wieder von Hand geändert werden.

Schlagzeug spielen auf der Tastatur

Der G-70 erlaubt auch das Spielen von Schlagzeugklängen über die Tastatur. Wenn Sie schon einmal auf einem älteren Roland-Arranger gespielt haben, erinnern Sie sich, dass es dort einen Schlagzeugpart ("M.Drums") gab. Dieser Part existiert nicht mehr, weil jedem der folgenden Parts Schlagzeugklänge zugeordnet werden können: UP1, UP2, UP3, LW1, LW2 und MBS.

(1) Drücken Sie den TONE ASSIGN-Taster des Parts, dem Sie ein Drum Set zuordnen möchten (er leuchtet).

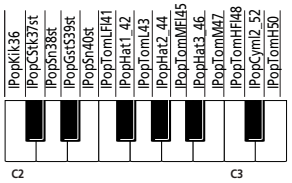
(2) Drücken Sie den TONE [DRUMS]-Taster.



(3) Drücken Sie ein Feld, um ein Drum Set zu wählen.

Eventuell müssen Sie mit [PAGE 1]~[PAGE 5] zur Seite springen, die das gewünschte Drum Set enthält. Nach Einbau eines Expansion-Boards der SRX-Serie erscheint eventuell auch ein [→]-Feld, über das man weitere Seiten erreicht.

(4) Spielen Sie ein paar Noten.
Jeder Taste ist nun ein anderer Schlagzeugklang zugeordnet. Mit der zweiten "C"-Taste von links ("C2") spielen Sie eine Bassdrum ("Kick") und mit der weißen Taste daneben (D2) einen Snare-Klang. Probieren Sie auch die anderen Tasten aus.



(Dies ist nur ein Beispiel.)

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Einträge mit einem [EXP]-Symbol rechts neben ihrem Namen verweisen auf Drum Sets einer Erweiterungsplatine der SRX-Serie (sofern Sie eine installiert haben).

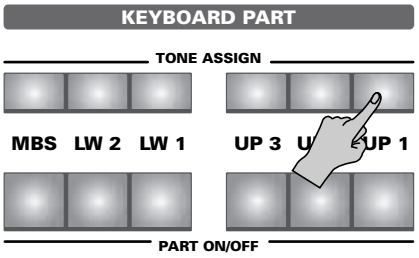
Anwahl von SRX-Klängen

Der G-70 erlaubt das Erweitern des Klangangebots mit einem optionalen Expansion-Board der SRX-Serie. Somit können Sie teilweise dieselben Sounds ansprechen wie Anwender eines Fantom-X Synthesizers.

Hinweise zum Einbau der Platine finden Sie unter "Installieren eines Expansion-Boards" auf S. 226. Wenn Ihr G-70 bereits eine solche Platine enthält (weil Sie sie sich beim Kauf des G-70 haben einbauen lassen), können Sie die "Expansion"-Klänge folgendermaßen wählen:

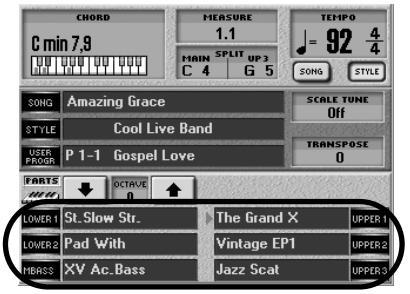
(1) Wählen Sie den Part, dem Sie einen Klang zuordnen möchten:

- Drücken Sie den TONE ASSIGN-Taster des gewünschten Parts.



—oder—

- Drücken Sie auf der Hauptseite die Zeile des Parts, dem Sie einen Klang zuordnen möchten.

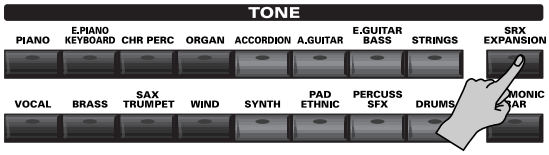


Der G-70 springt sofort zur TONE-Seite, die den momentan verwendeten Klang enthält.

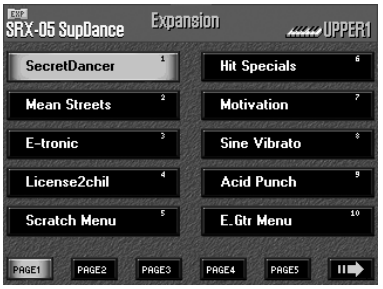
Der rote Pfeil verweist auf den Part, dem ein anderer Klang zugeordnet werden kann (sein TONE ASSIGN-Taster leuchtet ebenfalls).

Anmerkung: Die SRX-Klänge können folgenden Keyboard-Parts zugeordnet werden: UP1/2/3, LW1/2 und MBS.

(2) Drücken Sie den SRX EXPANSION-Taster.



Im Display erscheint nun eine Liste mit Klängen des Expansion-Boards:



Anmerkung: Die angezeigten Namen richten sich selbstverständlich nach der eingebauten SRX-Platine.

(3) Drücken Sie das Feld des gewünschten Klangs. Wenn er Ihnen nicht gefällt, drücken Sie ein anderes Feld.

(4) Wenn Sie den passenden Klang noch nicht gefunden haben, können Sie mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 5] und [➡] zur entsprechenden Seite gehen (falls vorhanden).

(5) Drücken Sie das Feld des gewünschten Klangs.

Sie können aber auch folgendermaßen verfahren:

- Nehmen Sie die Übersicht des eingebauten Expansion-Boards zur Hand und suchen Sie dort die "Patch"-Nummer des gewünschten Klangs. Ein "Patch" verweist auf eine Klangeinheit der Fantom- und anderer Synthesizer bzw. Module von Roland. Der G-70 verwendet dafür den Begriff "Tone". Dieses System erlaubt übrigens auch die Anwahl von "Rhythm Sets", die den "Drum Sets" des G-70 entsprechen (und sich in der Regel am Ende der Liste befinden). "Tones" und "Performances" können Sie hingegen nicht wählen.
- Drücken Sie das [DATA/ENTRY]-Rad. Das Display ändert sich nun zu:

- Drücken Sie das [Drum Set]-Feld, wenn Sie die Zehnertastatur für die Anwahl eines Drum Sets (d.h. eines "Rhythm Sets" der Platine) verwenden möchten. Andernfalls müssen Sie es ausschalten.
- Geben Sie die gewünschte "Patch"-Nummer (Klangnummer) ein und drücken Sie das [ENTER]-Feld. Bei Bedarf können Sie vor Betätigen von [ENTER] das [Delete]-Feld zum Löschen überflüssiger Eingaben verwenden.

Das Display springt nun zu der Seite, auf der sich der gewählte Klang befindet.
Drücken Sie das [CLOSE]-Feld, um das Zehnertastenfeld auszublenden und weiterhin den zuvor gewählten Klang zu verwenden.

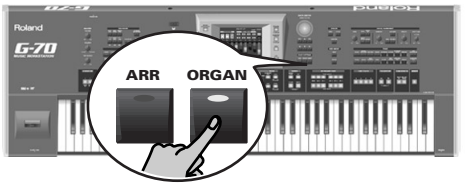
(6) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Wenn Sie diese TONE-Familie das nächste Mal wählen, springt der G-70 automatisch zur Seite des dort zuletzt gewählten Klangs.

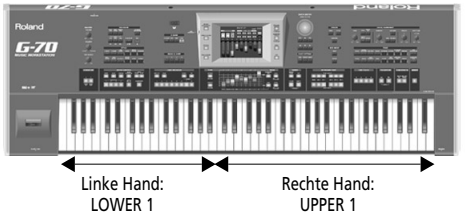
Verwendung der Harmonic Bars (Zugriegel)

Der G-70 enthält eine virtuelle Zugriegelorgel, die auf der "Virtual ToneWheel"-Technologie von Roland beruht und z.B. in der VK-8, VK-88, VK-7, VK-8M usw. zum Einsatz kommt. Jene Sektion steht für drei Keyboard-Parts zur Verfügung: UP1, LW1 und MBS. Die übrigen Keyboard-Parts können zwar nicht als "virtuelle Orgel" verwendet werden, allerdings kann man ihnen PCM-Orgelklänge zuordnen.

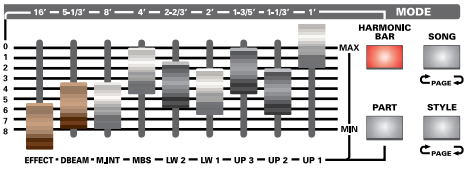
(1) **Drücken Sie den EASY SETTING [ORGAN]-Taster.**



Die Diode dieses Tasters leuchtet und folgende Parts werden der Tastatur zugeordnet: LOWER 1 (LW1) links und UPPER 1 (UP1) rechts.



Beiden Parts wird ein **HARMONIC BAR**-Klang zugeordnet. Das betonen wir hier deshalb, weil es auch "gesampelte Orgelklänge" gibt, deren Klangfarbe nicht mit den Reglern beeinflusst werden kann.
Bei Drücken des EASY SETTING [ORGAN]-Tasters wird auch MODE [HARMONIC BAR] aktiviert. Das bedeutet, dass die 9 Mehrzweckregler jetzt als Zugriegel fungieren.



(2) **Drücken Sie den MODE [HARMONIC BAR]-Taster.**
Das ist nur notwendig, wenn Sie die Einstellungen im Display verfolgen und/oder speichern möchten.

(3) **Beachten Sie die "UPPER 1"-Meldung oben rechts im Display.**
Sie bedeutet, dass die Regler unter dem Display nun den Orgel-Sound der rechten Tastaturhälfte (UP1-Part) beeinflussen.

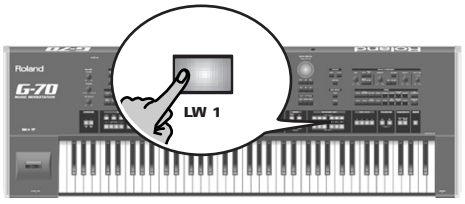
Diese Angabe wird vom TONE ASSIGN [UP1]-Taster bestätigt: er leuchtet.

(4) **Spielen Sie mit der rechten Hand ein paar Noten und verschieben Sie die Regler unter dem Display, um eine andere Registrierung zu wählen.**
Anhand der Zahlen auf den Zugriegeln dürften Sie den gewünschten Sound blitzschnell einstellen können. Wenn Sie einen (virtuellen) Zugriegel so weit hineinschieben, dass keine Zahl mehr sichtbar ist, beträgt seine Lautstärke "0". Folglich hören Sie jene Fußlage auch nicht mehr. Ziehen Sie einen Zugriegel komplett heraus, um die maximale Lautstärke zu wählen.

Jedem Zugriegel ist eine Sinuswelle einer bestimmten Tonhöhe zugeordnet. Der gewünschte Orgelklang entsteht durch das Mischen dieser Sinuswellen.

(5) **Drücken Sie bei Bedarf die PERCUSSION-Felder (links), um die Percussion ein-/auszuschalten und ihre Geschwindigkeit bzw. Klangfarbe zu ändern.**
Anmerkung: Solange die Percussion aktiv ist, steht die 1'-Fußlage nicht zur Verfügung.

(6) **Spielen Sie mit der linken Hand eine paar Noten.**
Der jetzt gespielte Orgelklang ist dem LOWER 1-Part zugeordnet. Um ihn zu ändern, müssen Sie den TONE ASSIGN [LW1]-Taster (oder den [HARMONIC BAR]-Taster neben den Reglern) drücken und die Regler verschieben.



Selbstverständlich können Sie auch die PERCUSSION-Einstellungen der LW1-Orgel ändern.

(7) **Drücken Sie TONE ASSIGN [UP1], wenn Sie danach wieder an der Registrierung des UPPER 1-Parts feilen möchten.**
VORSICHT: Die Mehrzweckregler des G-70 sind nicht motorisiert. Daher passiert es oft, dass ihre physischen Einstellungen nicht mit dem übereinstimmen, was Sie auf der HARMONIC BARS "UPPER 1"-Seite sehen (und hören). Daher empfehlen wir, die Regler anfangs kurz ganz nach oben oder unten zu schieben und danach den gewünschten Wert anzufahren.

Wenn Ihnen eine Registrierung gefällt...

...können Sie sie in einem der acht Speicher sichern: Drücken Sie das [WRITE]-Feld (es "leuchtet") und danach ein Ziffernfeld [1]~[8].

Anmerkung: Damit speichern Sie aber nur die Registrierung des momentan gewählten Parts. Diesen Vorgang müssen Sie bei Bedarf also für die übrigen Sektionen wiederholen.

Drücken Sie ein anderes Ziffernfeld, um die dort gespeicherte Registrierung zu laden. Der Klang ändert sich dann entsprechend.

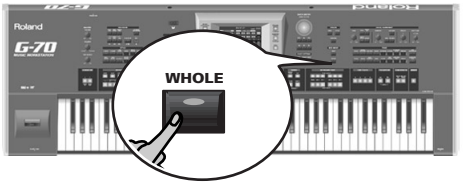
Über das MANUAL-Feld

Mit dem [MANUAL]-Feld auf der HARMONIC BARS-Seite können Sie den Orgel-Sound an die aktuellen Reglereinstellungen angleichen. Dabei ändert sich der Klang. (Bei Anwahl eines anderen Speichers entsprechen die Reglerposition meist nicht mehr dem ausgegebenen Klang.)

Spielen eines Orgelklangs und Verwendung von Basspedalen

Wie bereits erwähnt, wird die Tastatur bei Drücken des EASY SETTING [ORGAN]-Tasters in zwei Hälften (UP1 und LW1) mit unterschiedlichen Klängen geteilt. Damit wird ein zweimanualiges Instrument simuliert.

Wenn Sie nur einen Orgelklang für die gesamte Tastatur benötigen, müssen Sie den KBD MODE [WHOLE]-Taster drücken (Diode muss leuchten).



Drücken Sie den PART ON/OFF [LW1]-Taster, um den LOWER 1-Part auszuschalten.

Anmerkung: Sie können ein PK-5A MIDI-Pedal an die MIDI IN-Buchse des G-70 anschließen und damit den MBS-Part ansteuern (M. BASS). Ab S. 213 werden die MIDI-Funktionen des G-70 vorgestellt.

Verwendung von Effekten

Eine Orgel ohne Rotary-Effektsimulation ist nur eine halbe Orgel, stimmt's? Sehen wir uns jenen und weitere Effekte sofort einmal an, weil der G-70 noch viel mehr bietet als eine überzeugende Lautsprechersimulation.

(1) **Drücken Sie das [EFFECTS]-Feld oben links auf einer "HARMONIC BARS"-Seite (UPPER 1, LOWER 1 oder M.BASS).**

Diese Effekte gelten für alle drei Orgelsektionen. Daher ist es unerheblich, auf welcher Seite Sie das EFFECTS-Feld drücken.

OVERDRIVE: Hiermit wird der Klang verzerrt und entsprechend "rauer", was für Hard Rock und ähnliche Musik wie gerufen kommt. Schalten Sie den Effekt mit dem ON/OFF-Feld ein oder aus. Um seine Einstellungen zu ändern, müssen Sie das Display-Feld drücken und am DATA/ENTRY-Rad drehen (oder die DEC/INC-Taster verwenden).

LEAKAGE: Bei Sinustonorgeln hört man außer der gespielten Note oftmals auch Signale anderer Tonräder, die eigentlich nichts mit jener Note zu tun haben. Anfangs galt das als Manko – heutzutage wird diese Eigenheit jedoch als wichtiger Bestandteil der Sinustonorgel geschätzt. Mit diesem Parameter kann die Lautstärke jenes "Geräuschs" eingestellt werden. Um sie zu ändern, müssen Sie das Display-Feld drücken und am DATA/ENTRY-Rad drehen (oder die DEC/INC-Taster verwenden).

PERCUSSION: Wählen Sie "HARD", um die Percussion extra hervorzuheben. Das wird durch eine Pegelabsenkung des mit den Zugriegeln eingestellten Signals erzielt. Sie können aber auch "SOFT" wählen, was dann bedeutet, dass der eigentliche Orgelklang seinen normalen Pegel verwendet. Drücken Sie das Schaltersymbol, um die gewünschte Einstellung zu wählen.

ROTARY SOUND: Mit dem Schalter dieser Sektion können Sie den Rotary-Effekt ein- und ausschalten. Dieser Effekt simuliert die auf Grund der Lautsprecherdrehungen auftretenden Modulationen. Drücken Sie den BENDER/MODULATION-Hebel zur Rückseite des G-70, um abwechselnd die niedrige (SLOW) und hohe (FAST) Rotary-Geschwindigkeit zu wählen. (Die SLOW- oder FAST-Einstellung können Sie auch durch Drücken des Hebelsymbols wählen.)

Anmerkung: Die An/Aus-Funktion sowie die Umschaltung zwischen der hohen und niedrigen Geschwindigkeit können auch einem ASSIGN SW-Taster (siehe S. 62) und/oder einem Fußtaster (siehe S. 66) zugeordnet werden.

VIBRATO/CHORUS: Der Vibrato-Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Orgeltonhöhe (was nicht dasselbe ist wie der Rotary-Effekt). Der Chorus-Effekt versieht den Orgelklang mit einer Signalkopie, deren Tonhöhe moduliert wird und erzeugt so einen fetteren und räumlicheren Klang.

Schalten Sie den Effekt mit dem ON/OFF-Feld ein oder aus. Um einen anderen Effekt zu wählen, müssen Sie das Display-Symbol drücken und am DATA/ENTRY-Rad drehen (oder die DEC/INC-Taster verwenden). Die Möglichkeiten lauten:

- V-1, V-2, V-3—Hiermit fügen Sie Vibrato (Tonhöhenmodulation) hinzu. Je größer der Wert, desto auffälliger wird der Effekt.
- C-1, C-2, C-3—Hiermit versehen Sie das Signal mit Chorus. Je größer der Wert, desto auffälliger wird der Effekt.

(2) Drücken Sie das HARMONIC BAR-Feld, um zur "HARMONIC BARS"-Seite zurückzukehren.

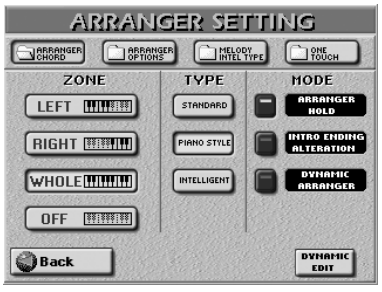
Verwendung einer "Beatbox" mit der Orgel

Das einzige, was wir jetzt noch brauchen, ist eine Schlagzeugbegleitung. Bei Drücken des EASY SETTING ORGAN-Tasters wird die Akkorderkennung des G-70 aktiviert. Daher würde der Arranger komplette Begleitungen (d.h. mit melodischen Parts) spielen, wenn man ihn startet. Wenn Sie nur das Schlagzeug brauchen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

(1) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zu springen.

(2) Drücken Sie das Akkordfeld.

Das Display ändert sich nun zu:



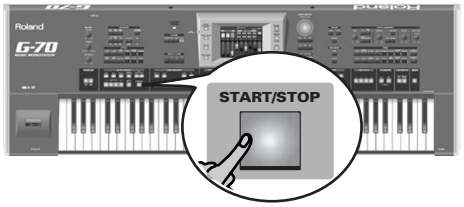
Wenn der G-70 eine andere Seite anzeigt, müssen Sie das ARRANGER CHORD-Feld drücken.

(3) Drücken Sie das OFF-Feld in der linken Spalte (es wird blau).

(4) Schalten Sie das ARRANGER HOLD-Tastersymbol aus.

Nun ignoriert der Arranger die von Ihnen gespielten Akkorde. Alle melodischen Begleitparts werden folglich stummgeschaltet und nur das Schlagzeug wird noch ausgegeben.

(5) Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Arranger-Wiedergabe zu starten.



Spielen Sie nun mit den (eventuell geänderten) Orgelklängen dazu.

Auf S. 26 wird gezeigt, wie man andere Music Styles wählt.

Wenn Ihnen das Tempo zu schnell oder zu langsam erscheint, können Sie es folgendermaßen ändern:

(6) Drücken Sie [◄ SLOW], um das Tempo in Einzelschritten zu verringern. Drücken Sie [FAST ►], um das Tempo in Einzelschritten zu erhöhen.
Sie könnten auch mehrmals den [TAP]-Taster im gewünschten Tempo drücken, um den neuen Wert einzugeben.

(7) Um wieder zum vorprogrammierten Tempo zurückzukehren, müssen Sie [◄ SLOW] gedrückt halten und gleichzeitig [FAST ►] betätigen.

(8) Verwenden Sie bei Bedarf die Taster VARIATION [1]~[4] zum Variieren der Schlagzeugbegleitung.

(9) Drücken Sie [START/STOP] noch einmal, um ihre "Beatbox" wieder anzuhalten.

Verwendung des Music Assistant

Der Music Assistant des G-70 bezieht sich auf die Arranger/Style-Sektion. Hierbei handelt es sich um Registrierungen für ganz spezielle Stücke, die den geeigneten Music Style und passende Klänge für die Keyboard-Parts (sowie noch zahlreiche andere Einstellungen) aufrufen.

Ab Werk enthält der G-70 bereits über 500 solcher Music Assistant-Registrierungen. Außerdem können Sie selbst welche programmieren.

(1) Drücken Sie den [MUSIC ASSISTANT]-Taster.

Das Display sieht nun so aus:

(2) Wenn der Name der gewünschten Registrierung schon angezeigt wird, können Sie ihr Feld drücken.
In unserem Beispiel ist "Crocodile Twist" gewählt. Der G-70 lädt dann die Einstellungen jener Registrierung.

(3) Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um den automatisch gewählten Style zu starten.

Wenn die gewünschte Registrierung noch nicht angezeigt wird...

- Drücken Sie die Felder [◄][►] im Display oder drehen am [DATA/ENTRY]-Rad.
  Wenn Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, wird die Registrierung der obersten Zeile gewählt. (Das funktioniert nur, wenn Sie bis dahin noch keine Registrierung gewählt haben.) Wenn Sie eine Registrierung wählen und dann eine ihrer Einstellungen ändern (indem Sie z.B. einen anderen Klang wählen), werden bei Drücken des [DATA/ENTRY]-Rades wieder die gespeicherten Music Assistant-Einstellungen geladen.
  Mit den DATA ENTRY [▲][▼]-Tastern können Sie ebenfalls eine der momentan angezeigten Registrierungen wählen (sie erlauben jedoch nicht den Wechsel zu anderen Seiten).

Möchten Sie Zeit sparen?

Die benötigten Registrierungen können auch auf anderem Wege gewählt werden. Wie Sie sehen, stehen drei Tastersymbole zur Verfügung: [NAME], [ARTIST] und [GENRE].

- Drücken Sie das [GENRE]-Feld, um die Music Assistant-Einträge nach Musikgenre alphabetisch zu ordnen. Die Listenanzeige ändert sich entsprechend.
- Drücken Sie das [ARTIST]-Feld, um die Music Assistant-Einträge nach Künstlernamen alphabetisch zu ordnen. Die Listenanzeige ändert sich entsprechend. Die Genre-Bezeichnungen (rechte Spalte) verschwinden und werden durch die alphabetisch geordneten Künstlernamen ersetzt.
- Drücken Sie das Feld der benötigten Registrierung.
- Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um den automatisch gewählten Style zu starten.

Verwendung des -Finders

Es gibt noch einen dritten Weg für die Anwahl der benötigten Registrierung:

(1) **Drücken Sie auf der "Music Assistant"-Seite das [FINDER]-Feld.**

(2) **Drücken Sie [NAME] (Registrierungsname), [ARTIST] (Künstlername) oder [GENRE] (Musikgenre), um anzugeben, wonach Sie suchen möchten.**

(3) **Geben Sie nur so viele Zeichen ein, wie für das Auffinden der benötigten Registrierung notwendig.**

Die eingegebenen Zeichen lassen sich auf zwei Arten verwenden (siehe unten).

- Wählen Sie mit [←] und [→] die Position, für die Sie ein neues Zeichen eingeben möchten.
- Geben Sie über das Display-Tastenfeld die gewünschten Zeichen ein. Das Display-Tastenfeld funktioniert genau wie die Tastatur eines Handys. Ab und zu muss man das betreffende Feld wiederholt drücken, um das gewünschte Zeichen zu wählen.

  Anmerkung: Der Finder unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.
- Mit dem [Delete]-Feld wird das gewählte Zeichen gelöscht. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Mit [Space] fügen Sie eine Leerstelle (oder die Ziffer "0") ein.
- Wenn Sie ein Zeichen vergessen haben, wählen Sie mit [←] oder [→] die Position, wo es eingefügt werden soll. Drücken Sie anschließend [Insert] und das Feld des gewünschten Zeichens.
- Wenn Sie nur Ziffern eingeben möchten, können Sie das [NUM LOCK]-Feld aktivieren.

(4) **Geben Sie an, wie der Finder nach Dateien suchen soll:**

- Drücken Sie das [Alphabetic Order]-Feld, um nach allen Einträgen zu suchen, die mit der gewählten Zeichenfolge beginnen (z.B. "BEA"). Dateien, die diesen Kriterien entsprechen, werden ganz oben in der Übersicht angezeigt.
- Drücken Sie das [Find Only]-Feld, damit der G-70 alle Einträge anzeigt, welche die eingegebenen Zeichen enthalten. (Dann würde z.B. auch "Raggabeat" gefunden, wenn Sie "BEA" eingegeben haben.)

(5) **Drücken Sie das [FIND]-Feld, um die Suche zu starten.**

Das Display kehrt zurück zur "Music Assistant"-Seite und zeigt alle Einträge an, die den Suchkriterien entsprechen.

Anmerkung: Wenn kein Music Assistant-Eintrag gefunden wird, erscheint folgende Meldung und es wird nichts angezeigt (dann müssen Sie das [ARTIST]- oder [GENRE]-Feld drücken, damit wieder alle Einträge angezeigt werden):

(6) **Drücken Sie das Feld der benötigten Music Assistant-Registrierung und beginnen Sie zu spielen.**

Anmerkung: Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur vorigen Seite zurückzukehren, ohne eine Suche zu starten.

Anmerkung: Um nach einer Suche (bei der ja nur gefundene Einträge angezeigt werden) wieder alle Dateinamen zu sehen, müssen Sie eines der alphabetischen Sortiersymbole ([NAME], [ARTIST], [GENRE]) auf der "Music Assistant"-Seite drücken.

Anmerkung: Unter "Music Assistant Mark" auf S. 119 und "Music Assistant-Funktionen" auf S. 122 erfahren Sie, wie man selbst Einträge programmiert.

Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files)

Der G-70 bietet eine Reihe von Funktionen für die flexible Beeinflussung der Song-Wiedergabe. Sehen wir uns zunächst an, wie man die Wiedergabe startet.

(1) Drücken Sie den FINDER [SONG]-Taster.

Songs kann man auch wählen, indem man auf der Hauptseite das [SONG]-Feld drückt.

Das Display ändert sich zu:

(2) Wenn es nicht bereits gewählt ist, müssen Sie das [INTERNAL MEMORY]-Feld oben rechts drücken.
Ab Werk enthält der G-70 mehrere Beispiel-Songs, die wir hier verwenden möchten. Diese Funktion ist auch für Songs belegt, die Sie selbst im internen Speicher (oder auf einer Speicherkarte) sichern.

Im Display erscheint eine Liste von 5 Songs (Standard MIDI Files) im internen Speicher. Wenn Sie einen Song einer Diskette abspielen möchten, müssen Sie die Diskette in das Laufwerk schieben und das [FLOPPY]-Feld drücken.

Um einen Song einer Karte abzuspielen, müssen Sie die Karte in den Schacht stecken, [EXTERNAL MEMORY] wählen und mit Schritt (3) fortfahren.

(3) Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten Songs befindet.

(4) Drücken Sie das [→]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Einträge angezeigt werden.
Dieses Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird). Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.

Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Songs zu springen, müssen Sie [←] drücken (oder das [DATA/ENTRY]-Rad bzw. die [DEC]/[INC]-Taster verwenden).

Schnelles Aufrufen des benötigten Songs

Den benötigten Song kann man auf mehrere Arten wählen:

■Sortieren (ordnen) von Dateien

Drücken Sie eines der folgenden Felder, um die Songs nach Künstler, Musikgenre oder Dateiname (der meist unverständlich ist) zu ordnen: [SONG NAME], [ARTIST], [GENRE] oder [FILE NAME]. Die rechte Spalte enthält nun den gewählten Eintrag (außer dem Song-Namen kann nur jeweils ein Eintrag angezeigt werden).

Fahren Sie fort mit Schritt (3), um den gewünschten Song zu wählen.

■Verwendung der Index-Funktion

Drücken Sie nach Ausführen von Schritt (2) das [INDEX]-Feld oben rechts.

Das Display ändert sich zu:

(5) Drücken Sie eines der angezeigten Felder, damit nur noch die Songs der gewählten Kategorie ("Index") angezeigt werden.
Das Display kehrt zurück zu Schritt (1) oben. Diesmal werden jedoch nur die Songs des gewählten Index' angezeigt.

(6) Fahren Sie fort mit Schritt (3), um den gewünschten Song zu selektieren.
Anmerkung: Drücken Sie das [ALL]-Feld, um wieder alle Songs des gewählten Speicherbereichs zu sehen.

■Verwendung von 'Play & Search'

Wenn Sie nur die Melodie (nicht aber den Titel) des benötigten Songs kennen, können Sie unter Schritt (1) das [FINDER]-Feld drücken.

- Drücken Sie das [PLAY&SEARCH]-Feld.

- Spielen Sie das Hauptthema des gesuchten Songs auf der Tastatur. Die Tonart, in der Sie spielen, ist unerheblich und auch der Rhythmus braucht nicht zu stimmen (diese Funktion achtet nur auf die Intervalle).
- Wenn Sie eine falsche Note spielen, können Sie sie mit [DELETE LAST NOTE] sofort wieder löschen.
- Um die gesamte Phrase erneut zu spielen, müssen Sie zuerst alle eingegebenen Noten mit [◄ RESET] löschen.
- Drücken Sie nach Eingabe der Melodie das [FIND]-Feld.
  Das Display kehrt zurück zu Schritt (1) (S. 37) und zeigt die Namen aller Songs an, welche die gespielte Melodie enthalten.
- Drücken Sie das Feld des Songs, den Sie abspielen möchten.
  Anmerkung: Wenn kein Song gefunden wird, erscheint folgende Meldung und es wird nichts angezeigt (dann müssen Sie [SONG NAME], [ARTIST], [GENRE] oder [FILE NAME] drücken, damit wieder alle Einträge angezeigt werden):

Wenn der G-70 eine oder mehrere Entsprechungen gefunden hat, ist die "FOUND"-Zahl kleiner als die "GLOBAL"-Zahl.

Starten der Wiedergabe

(7) Drücken Sie [EXIT], um zur Hauptseite zu springen.

Die "Hauptseite"des G-70 enthält alle relevanten Informationen und erlaubt die Anwahl aller Funktionen, die man beim Spielen ab und zu ändern möchte.

Außerdem werden hier der Name und das Tempo des gewählten Songs sowie die Nummer des aktuellen Taktes angezeigt. Drücken Sie das [SONG]-Tastersymbol, damit das aktuelle Song-Tempo angezeigt wird. (Sobald Sie die Wiedergabe starten, wird dieser Wert automatisch angezeigt.)

Anmerkung: Wenn die Meldung "Too many events" erscheint, enthält der gewählte Song mehr Daten als verarbeitet werden können und wird daher nicht abgespielt.

(8) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster.

Die Wiedergabe des gewählten Songs beginnt.

(9) Bei Bedarf kann das Tempo mit [◄ SLOW] und [FAST ►] geändert werden.
Sie könnten auch mehrmals den [TAP]-Taster im gewünschten Tempo drücken, um den neuen Wert einzugeben.

Um wieder zum vorprogrammierten Tempo zurückzukehren, müssen Sie [◄ SLOW] und [FAST ►] gleichzeitig betätigen.

(10) Stellen Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler die Lautstärke des G-70 ein.

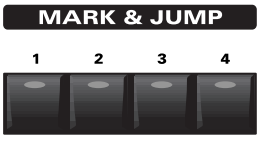
Mit den Keyboard-Parts können Sie nun zur Musik spielen. Mit dem [BALANCE]-Regler lässt sich bei Bedarf die Balance ändern.

Praktische Funktionen für die Song-Wiedergabe

■MARK JUMP

Die ab Werk im internen Speicher des G-70 befindlichen Songs enthalten vier Positionen ("Marker"), die man sofort anfahren kann. Für Songs, bei denen das nicht der Fall ist, können Sie die Positionen selbst eingeben. Außerdem können Sie vorhandene Marker editieren (S. 139).

- Wählen Sie mit den Tastern MARK & JUMP [1]~[4] die Position, zu der Sie springen möchten, ohne die Wiedergabe anzuhalten oder zu verzögern. (Die Diode des gedrückten Tasters blinkt.) Der Wechsel erfolgt am Ende des aktuellen Taktes (die Diode hört auf zu blinken und leuchtet konstant), was musikalisch sinnvoller ist als ein Wechsel in der Mitte eines Taktes.



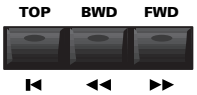
Es gibt vier MARK-Speicher. Bei den Werks-Songs entsprechen sie:
1= Strophe, 2= Refrain, 3= Mittelteil, 4= Ende

Der Vorteil des Marker-Systems ist, dass man zum Refrain zurückkehren kann, wenn man merkt, dass das Publikum nicht genug bekommt. Außerdem kann man mit den Markern in Echtzeit die Song-Struktur ändern (und z.B. mit dem Mittelteil beginnen).

Anmerkung: Wenn Sie einen MARK & JUMP-Taster unmittelbar vor Starten der Song-Wiedergabe drücken, kann es vorkommen, dass die Wiedergabe anhält und "Song Scanning" angezeigt wird. Dann muss das Wiedergabetempo reduziert werden, damit der G-70 alle im Song enthaltenen MIDI-Daten verarbeiten kann.

■Song-Anfang, Zurück- & Vorspulen

Auch mit folgenden Tastern kann man andere Song-Stellen anfahren:



|◄ TOP: Hiermit springen Sie zum Beginn des Songs.
◄◄ BWD: Dient zum Zurückspulen in Takteinheiten. Halten Sie diesen Taster gedrückt, um schneller zurückzuspulen.
►► FWD: Dient zum Vorspulen in Takteinheiten. Halten Sie diesen Taster gedrückt, um schneller vorzuspulen.

Diese Taster stehen sowohl bei laufender als auch bei angehaltener Wiedergabe zur Verfügung.

■Next Song

Bereits während der Wiedergabe des aktuellen Songs kann der nächste gewählt werden. Wenn seine Wiedergabe automatisch beginnen soll, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- Drücken Sie den NEXT SONG-Taster.

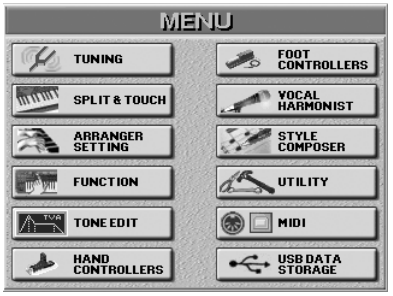
- Wählen Sie mit dem Song Finder den benötigten Song (S. 37).
- Am Ende des aktuellen Songs beginnt automatisch der nächste. Sie brauchen PLAY/STOP ►/■ also nicht extra zu drücken. Sie könnten dann wieder einen anderen Song wählen.
- Drücken Sie den NEXT SONG-Taster noch einmal, um diese Funktion wieder auszuschalten.

Anmerkung: Der G-70 bietet außerdem eine PLAY LIST-Funktion, mit der man die Reihenfolge mehrerer Songs vor-programmieren kann (S. 145).

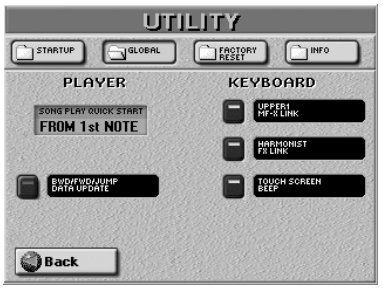
■Player (Data Update und Quick Start)

(1) Drücken Sie den MENU-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das UTILITY- und danach das GLOBAL-Feld.



(3) Wählen Sie mit dem Tastersymbol neben dem BWD/FWD/JUMP-Feld, ob SysEx-Meldungen der abgespielten Songs beim Vor-/Zurückspulen und bei Verwendung der MARK JUMP-Taster aktualisiert werden sollen (leuchtet) oder nicht (aus).

(4) Drücken Sie das SONG PLAY QUICK START-Feld und geben Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad an wo und wie die Song-Wiedergabe beginnen soll:

- FROM SECOND BAR—Diese Funktion sorgt dafür, dass die Wiedergabe ab Takt 2 des Standard MIDI Files beginnt. Das ist häufig sinnvoll, weil der erste Takt vieler Standard MIDI Files nur SysEx- und Steuerbefehle enthält, welche die Klangerzeugung des G-70 "konfigurieren". Die Wiedergabe jenes Taktes bewirkt eine relativ lange Pause, die Sie eventuell vermeiden möchten.
- FROM FIRST NOTE—Diese Einstellung ähnelt zwar der obigen, allerdings beginnt die Wiedergabe hier ab der ersten Note des gewählten Songs.
- OFF—Die Wiedergabe beginnt ganz am Anfang des Songs (was zu einer mehr oder weniger langen Pause führen kann).

Arbeiten mit der Cover-Funktion

Die COVER-Funktion bietet "Schablonen", mit denen die Instrumentierung des gewählten Songs (oder Styles) geändert werden kann. Bereits durch Anwahl einer anderen Vorgabe kann man z.B. dafür sorgen, dass ein Walzer von einer Heavy Metal-Band gespielt wird usw. Das Arrangement an sich (Rhythmus, Riffs) ändert sich zwar nicht, jedoch kann man einem Stück mit dieser Funktion einen völlig anderen Charakter verleihen.

(1) Drücken Sie den [COVER]-Taster ein oder zwei Mal, um folgende Display-Seite aufzurufen.

(2) Wählen Sie die Parts, denen andere Klänge zugeordnet werden sollen:
Drücken Sie das [ALL]-Feld, wenn alle Instrumente ausgewechselt werden sollen.
Drücken Sie das [DRUM]-Feld, wenn sich nur die Schlagzeugklänge ändern sollen.
Drücken Sie das [BASS]-Feld, um den Bassklang auszutauschen.

(3) Drücken Sie eines der sechs Felder in der unteren Hälfte, um eine andere Vorgabe zu wählen.
Nach Anwahl einer Vorgabe können Sie mit [ORIGINAL] (Seite 1) bei Bedarf wieder die ursprüngliche Orchestrierung aufrufen.

(4) Wenn keine der angezeigten Vorgaben Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie mit den Feldern PAGE [←][→] rechts eine andere Seite mit weiteren Vorgaben aufrufen.

(5) Probieren Sie mehrere Vorschläge aus, um zu entdecken, wie schnell diese Funktion arbeitet.

(6) Wenn Ihnen die neue Version besser gefällt als das Original, können Sie das [SAVE]-Feld drücken und den Song im internen Speicher, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette sichern (S. 130).
Anmerkung: Die COVER-Informationen können nur vom G-70 ausgewertet werden. Man kann geänderte Songs zwar auch mit einem herkömmlichen SMF-Player oder Sequenzer abspielen, jedoch ignoriert dieser die COVER-Einstellungen.
Anmerkung: Sie können die COVER-Einstellungen auch selbst ändern (siehe S. 125).

Minus One

"Minus One" bedeutet, dass mindestens ein Song-Part nicht mehr abgespielt wird. Das kann man auf zweierlei Art nutzen:

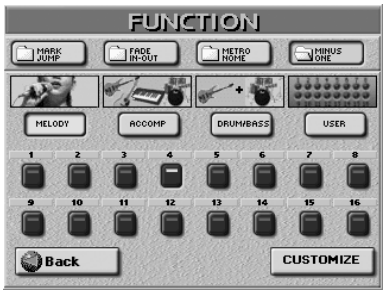
- Man kann den stummgeschalteten Part selbst auf der Tastatur spielen;
- Mann kann jenen Part singen, ohne vom Song gedoppelt zu werden (was nicht immer interessant klingt).

(1) Halten Sie den [MINUS ONE]-Taster gedrückt.

Seine Diode leuchtet und die Melodie (Spur 4) wird stummgeschaltet. Um andere Parts stummzuschalten (oder eine andere Vorgabe zu wählen), müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

(2) Halten Sie den [MINUS ONE]-Taster gedrückt.

Das Display ändert sich zu:



(3) Drücken Sie eines der drei Makrofelder, um die entsprechenden Song-Parts stummzuschalten:
Drücken Sie [MELODY], wenn Sie die Melodie nicht brauchen (das [4]-Feld leuchtet ebenfalls).
Drücken Sie das [ACCOMP]-Feld, um alle Parts bis auf den Bass und das Schlagzeug stummzuschalten.
Drücken Sie das [DRUM&BASS]-Feld, um den Bass- und Schlagzeugpart ([2] und [10]) stummzuschalten.
Anmerkung: Es können auch mehrere Vorgabefelder gleichzeitig aktiviert werden. Außerdem kann man nicht benötigte Parts mit den Feldern [1]~[16] stummschalten.

(4) Um selbst zu bestimmen, welche Parts stummgeschaltet werden sollen (ohne Einwirkung der Vorgaben):

- Drücken Sie das [USER]-Feld. Nun wird nur [4] (die Melodie) stummgeschaltet.

- Schalten Sie alle unnötigen Parts aus, indem Sie die Felder [1]~[3] und [5]~[16] drücken. Diodensymbole von Parts, die Sie hören möchten, müssen leuchten (die übrigen müssen aus sein).
  Bei Drücken eines dieser Felder, wird die derzeit aktive Vorgabe ausgeschaltet.
- Um die neuen "Minus"-Einstellungen des G-70 für den späteren Zugriff zu speichern, müssen Sie [CUSTOMIZE] drücken.
  Das [USER]-Feld leuchtet, um anzuzeigen, dass Ihre Einstellungen nun verwendet werden.

(5) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**
Die zuletzt gewählte Vorgabe (MELODY~USER) wird so lange verwendet, bis Sie eine andere wählen oder den G-70 wieder ausschalten.

(6) **Drücken Sie [MINUS ONE] noch einmal, um diese Funktion auszuschalten.**
Anmerkung: Die Minus One-Funktion kann auch mit einem optionalen Fußtaster ein-/ausgeschaltet werden (S. 68).

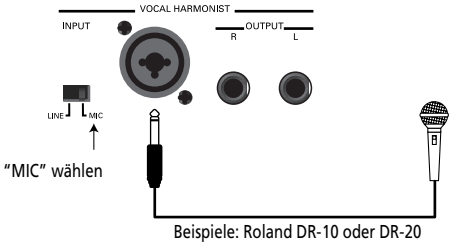
Vocal Harmonist-Funktion

Der Vocal Harmonist ist eine nicht weniger spannende Funktion Ihres G-70. Er erzeugt übrigens nicht nur Chöre, sondern kann auch zum Verfremden Ihrer Stimme verwendet werden. Viel wichtiger ist hier jedoch erstmal, dass die Klangqualität des Vocal Harmonist alles übertrifft, was Sie vielleicht schon kennen.

Vorbereitungen

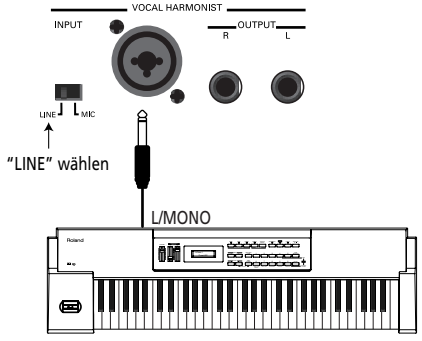
Für die Nutzung der Vocal Harmonist-Funktion benötigen Sie folgende Dinge:

(1) **Schließen Sie ein dynamisches Mikrofon an die INPUT-Buchse auf der Rückseite des G-70 an.**



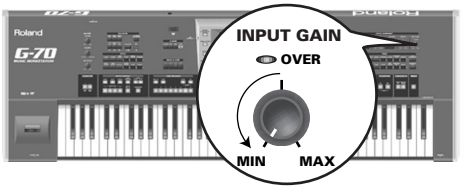
Beispiele: Roland DR-10 oder DR-20

(2) **Stellen Sie den [INPUT]-Schalter auf "MIC".**
Bei Bedarf kann auch der (Mono-)Ausgang eines Instruments angeschlossen werden. Dann müssen Sie den Schalter aber auf "LINE" stellen.



Synthesizer, Soundmodul usw.

(3) **Stellen Sie den [INPUT GAIN]-Regler im Bedienfeld auf "MIN".**



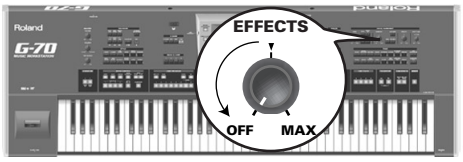
Anmerkung: Bei Bedarf können Sie die Vocal Harmonist OUTPUT-Buchsen mit einem zweiten Verstärker (oder weiteren Mischpultkanälen) verbinden.

(4) **Drücken Sie den [SINGER]-Taster (er muss leuchten) und schalten Sie [VOCODER], [SMALL] bzw. [ENSEMBLE] aus.**

(5) Singen Sie in das Mikrofon und erhöhen Sie allmählich die INPUT GAIN-Einstellung.
Wählen Sie den größtmöglichen Wert. Die OVER-Diode darf jedoch niemals leuchten. Am besten singen Sie jetzt also bereits mit normaler Lautstärke.

(6) Wenn Sie Ihre Stimme nicht (im Verstärker oder Kopfhörer) hören, müssen Sie den VOICE-Regler nach rechts (zu "MAX") drehen.
Anmerkung: Wenn ein Heulton ("Rückkopplung") auftritt, ist das Mikrofon eventuell auf einen Lautsprecher gerichtet. Drehen Sie es dann woanders hin oder verringern Sie die VOICE-Einstellung.

(7) Mit dem EFFECTS-Regler können Sie die Balance zwischen der Singstimme und den hinzugefügten Effekten einstellen.



Anmerkung: Jetzt könnten Sie die Song-Wiedergabe starten und dazu singen. Siehe "Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files)" auf S. 37 und "Minus One" auf S. 40.

Kompressor, Gate und Effekte

Der G-70 enthält einen Kompressor-Effekt, die Sie vielleicht sofort nutzen möchten. Ein Kompressor reduziert Pegelspitzen und sorgt somit für ein "ausgewogeneres" Mikrofonsignal.

Der Gate-Effekt hingegen kann zum Unterdrücken von Hintergrundgeräuschen verwendet werden, damit diese nicht vom Vocal Harmonist bearbeitet werden.

Diese beiden Effekt befinden sich unmittelbar hinter der MIC INPUT-Buchse – also **vor** der Vocal Harmonist-Sektion.

(8) Halten Sie den SINGER-Taster gedrückt, um zu folgender Display-Seite zu springen:

(9) Drücken Sie das VOCAL EFFECT-Feld.

(10) Wenn Sie den Kompressor nutzen möchten, müssen Sie das COMPRESS-Feld drücken, damit es blau "leuchtet".

(11) Wenn Sie auch die Gate-Schaltung benötigen, müssen Sie das GATE-Feld drücken (es muss blau leuchten).

(12) Drücken Sie das Parameterfeld, dessen Wert Sie ändern möchten und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad den Wert ein.
Anmerkung: Parameterfelder können auch mit den Tastern DATA ENTRY ◄►▲▼ gewählt werden.

Beim Einstellen der folgenden Parameter sollten Sie **unbedingt** etwas singen.

SUSTAIN LEV: Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Kompressor deaktiviert wird, sobald der Mikrofonpegel unter den Schwellenwert absinkt. Stellen Sie diesen Parameter so ein, dass keine unangenehmen Pegelsprünge auftreten. Außerdem richtet sich der Idealwert nach folgenden Parametern.

OUTPUT LEV: Ein Kompressor reduziert die Dynamik (Pegelunterschiede) des Gesangs. Dieser Parameter hat zwei Funktionen: Er bestimmt, wie stark die Stimme komprimiert wird und –wenn man einen höheren Wert wählt– wie stark der Ausgangspegel angehoben wird, um den auftretenden Pegelverlust zu kompensieren.

Anmerkung: Der Wert "0" bedeutet, dass der Kompressor niemals aktiviert wird.

THRESHOLD: Hiermit können Sie einstellen, welchen Pegel das Mikrofonsignal haben muss, um durchgelassen zu werden. Leisere Signale werden von der Gate-Schaltung unterdrückt.

(13) Drücken Sie das VOICE-Feld, um die Seite aufzurufen, wo man andere Vorgaben usw. wählen kann (siehe unten).

(14) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

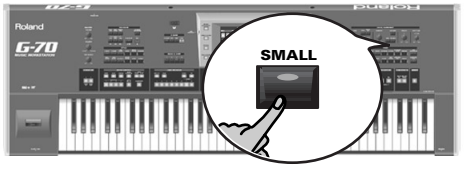
Hinzufügen von Gesangsharmonien

Jetzt, da das Mikrofon einsatzbereit ist, wollen wir uns die Harmonie-Effekte anschauen.

Der G-70 bietet zwei Harmonietypen: "Small" (1 oder 2 Zusatzstimmen) und "Ensemble" (3 oder 4 Zusatzstimmen).

(1) Schließen Sie das Mikrofon an, drücken Sie den [SINGER]-Taster, stellen Sie den [VOICE]-Pegel wunschgemäß ein und...

(2) Drücken Sie den [SMALL]-Taster (Diode muss leuchten).



(3) Singen Sie ein paar Noten und achten Sie auf den erzeugten Harmonie-Effekt.

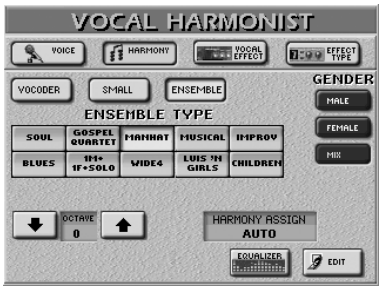
(4) Wenn die Harmoniestimmen zu leise sind, müssen Sie den [HARMONY]-Regler weiter nach rechts (zu "MAX") drehen.

(5) Um andere Harmonietypen auszuprobieren, müssen Sie den [SMALL]-Taster gedrückt halten.

(6) Drücken Sie eines der Felder [MALE], [FEMALE] oder [MIX], um den "GENDER" (Stimmentyp) der Harmonien zu wählen.
[MIX] fügt eine Männer- und eine Frauenstimme hinzu. Dabei ändern sich auch die Vorgaben im der Display-Mitte. Wenn Sie auf der obigen Seite z.B. GENDER [FEMALE] drücken, ändert sich das Display zu:

(7) Drücken Sie das Feld eines Harmonietyps (z.B. [BAHIA GIRLS]).

(8) Halten Sie nun den [ENSEMBLE]-Taster gedrückt (oder betätigen Sie das [ENSEMBLE]-Feld im Display) und singen Sie erneut.
Das klingt doch schon nach einem Chor, oder?



Sie wissen bereits, dass man mit [MALE], [FEMALE] und [MIX] den Stimmentyp wählt. Mit den 10 Feldern in der Mitte können Sie andere Stimmführungen und -charaktere für den Chor wählen.

(9) Wenn Sie die Harmonien nicht mehr brauchen, müssen Sie den [SMALL]- oder [ENSEMBLE]-Taster noch einmal drücken (es darf keiner von beiden leuchten).

Anmerkung: Man braucht nicht unbedingt einen Song als Begleitung zu verwenden. Sie können die Begleitung auch selbst spielen oder den Arranger verwenden. Siehe unten und S. 27.

Wer gibt die Harmonien vor?

Jetzt, da Sie wissen, wie der Vocal Harmonist in etwa arbeitet, wollen wir erklären, wie er das tut. Vielleicht ist Ihnen soeben das [HARMONY ASSIGN]-Feld unten links im Display aufgefallen.

Momentan lautet seine Einstellung "**AUTO**" (Vorgabe). Das bedeutet, dass während der Song-Wiedergabe die Noteninformationen der Song-Daten für die Stimmführung der Harmonienoten verwendet werden ("Auto Harmony").

Anmerkung: Wenn der abgespielte Song eine "Harmoniespur" enthält, werden deren Noten für den Chor verwendet. In allen anderen Fällen werden die Harmoniestimmen in Echtzeit erzeugt.

Wenn Sie die Song-Wiedergabe anhalten und selbst Akkorde auf der Tastatur spielen, werden jene Noteninformationen als Grundlage für die Harmoniestimmen verwendet.

Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad bei Bedarf eine andere Einstellung. Die Möglichkeiten lauten:

Auto	Der G-70 verwendet eines der folgenden Systeme (je nachdem, welche Noteninformationen vorliegen).
Keyboard (All)	Nur die auf der Tastatur gespielten Noten werden zum Festlegen der Harmoniestimmen verwendet.
Keyboard Left	Nur die links des Splitpunktes (S. 57) gespielten Noten werden zum Festlegen der Harmoniestimmen verwendet.
Keyboard Right	Nur die rechts des Splitpunktes (S. 57) gespielten Noten werden zum Festlegen der Harmoniestimmen verwendet.
Song	Nur die Noteninformationen des abgespielten Songs werden verwendet.

Noch nicht ganz zufrieden?

Wenn Sie der Vocal Harmonist noch nicht ganz überzeugt hat, lesen Sie sich folgende Tipps durch:

- **Mit Song-Begleitung verwenden**
  Während der Song-Wiedergabe klingt der Vocal Harmonist am überzeugendsten. Bedenken Sie, dass Echtzeit-Bearbeitungen einer menschlichen Stimme

einen hohen Rechenaufwand erfordern und dass Stimmen sowieso überaus "komplexe Signalquellen" sind. Der Harmonist wurde vor allem auf das Zusammenspiel mit der Standard MIDI File-Wiedergabe abgestimmt und klingt dann am authentischsten. Probieren Sie's einfach einmal aus!

■'Gender Voice Input'-Einstellung

(1) Drücken Sie den SINGER-Taster oder das VOICE-Feld im Display.
Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie das MALE-Feld, wenn Sie ein Mann sind bzw. FEMALE, wenn Sie eine Frau sind.
Damit geben Sie dem Vocal Harmonist einen wichtigen Hinweis. Nach Anwahl der richtigen Einstellung klingen die Harmonien folglich viel überzeugender.
Und falls Sie schon immer einmal richtig opernmäßig knödeln wollten...

(3) Drücken Sie das VIBRATO-Feld im Display (das Diodensymbol muss "leuchten").
Singen Sie ein paar Noten und achten Sie auf das Vibrato. Wenn der Effekt noch zu dezent ist...

(4) Drücken Sie das EDIT-Feld.

(5) Wählen Sie mit den DATA ENTRY-Tastern ◄►▲▼ den Parameter, den Sie editieren möchten (oder drücken Sie einfach sein Feld) und stellen Sie den Wert mit dem DATA/ENTRY-Rad ein.
Den Vibrato-Effekt hören Sie nur, wenn das VIBRATO-Diodensymbol blau dargestellt wird.
Die Parameter haben folgende Bedeutung:

RATE: Bestimmt die Vibratogeschwindigkeit.

DEPTH: Bestimmt die Vibrato-Intensität. Vibrato ist ein Effekt, mit dem die Tonhöhe moduliert wird. Je größer der DEPTH-Wert, desto auffälliger sind die periodischen Tonhöhenänderungen.

RISE TIME: Hiermit bestimmen Sie, wie schnell das Vibrato anschwillt. Dieser Parameter regelt, wie schnell der DEPTH-Wert nach der DELAY-Verzögerung angefahren wird.

DELAY TIME: Hiermit können Sie die Verzögerung zwischen den gesungen Noten und dem Beginn des Vibratoeffekts einstellen.

(6) Drücken Sie EXIT, um diese Seite zu verlassen (oder Back, wenn Sie noch andere "Gender"-Einstellungen ausprobieren möchten).

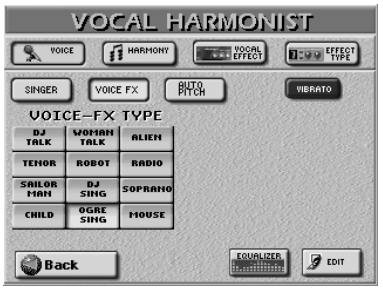
Voice-FX

Haben Sie sich schon einmal gefragt, wie Ihre Stimme klingen würde, wenn Sie eine Frau (für Männer) bzw. ein Mann (für Frauen) oder aber ein Roboter wären...? Es folgt des Rätsels Lösung:

(1) Drücken Sie den VOICE-FX-Taster.

(2) Singen Sie in das Mikrofon und lauschen Sie Ihrem Gesang. (Am besten schalten Sie den SMALL- oder ENSEMBLE-Taster aus, falls er leuchtet, damit der Effekt besser hörbar ist.)

(3) Halten Sie den VOICE-FX-Taster gedrückt. Das Display sieht nun so aus:



(4) Drücken Sie eines der zwölf TYPE-Felder, um die übrigen Möglichkeiten auszuprobieren.

(5) Wenn's noch etwas "schräger" (oder realistischer) sein darf, sollten Sie das VIBRATO-Feld (rechts) drücken.

(6) Gefällt Ihnen zwar der Ansatz, aber noch nicht das Ergebnis, so müssen Sie das EDIT-Feld am unteren Display-Rand drücken.
Die Edit- und Equalizer-Parameter werden ab S. 132 vorgestellt.

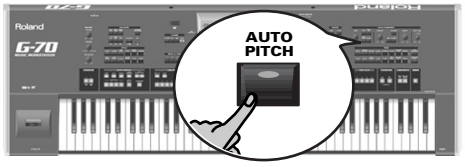
Anmerkung: Wenn Sie diesen Sound später noch einmal brauchen, müssen Sie die Einstellungen in einem User-Programm sichern.
Anmerkung: Dieser Effekt kann mit SMALL- oder ENSEMBLE-Harmonien ergänzt werden.

(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Auto Pitch

Diesen interessanten Effekt können Sie entweder als Gimmick oder zum Korrigieren von... sagen wir... leicht unsauberen Gesangsdarbietungen verwenden. Selbstverständlich klingt die Stimme dann etwas künstlich, weil hier vor allem die richtige (Noten)Stimmung im Vordergrund steht. Aber selbst wenn Sie den Text einfach sprechen, wird er "gesungen" ausgegeben.

(1) Drücken Sie den [AUTO PITCH]-Taster.



(2) Starten Sie die Song- oder Style-Wiedergabe und sprechen Sie ins Mikrofon (singen Sie ausnahmsweise nicht).
Das klingt wie ein oft verwendeter Effekt, finden Sie nicht?

(3) Halten Sie den [AUTO PITCH]-Taster gedrückt.
Das Display ändert sich zu:

Beginnen wir mit dem wichtigsten Parameter, nämlich den Noten, welche die AUTO PITCH-Funktion verwenden soll. Diese Einstellung muss über die AUTO PITCH ASSIGN-Felder vorgenommen werden.

(4) Wählen Sie mit **TRACK** einen Song-Part.
Die Einstellung "4" entspricht in der Regel der Melodie und stellt wohl die klügste Wahl dar. Durch Anwahl von "1"~"3" oder "5"~"16" können Sie aber auch einen anderen Part als Melodiegrundlage verwenden.

Wenn Sie die Melodie selbst spielen möchten, müssen Sie das [LEFT]- oder [RIGHT]-Feld (oder beide) drücken und beim Sprechen (oder Singen) die gewünschten Melodienoten auf der Tastatur spielen.

Anmerkung: Wenn Sie LEFT und/oder RIGHT wählen, wird der TRACK-Parameter auf "Off" gestellt.

Mit dem **OCTAVE**-Parameter können Sie die Auto Pitch-Noten bis zu 2 Oktaven höher oder tiefer transponieren.

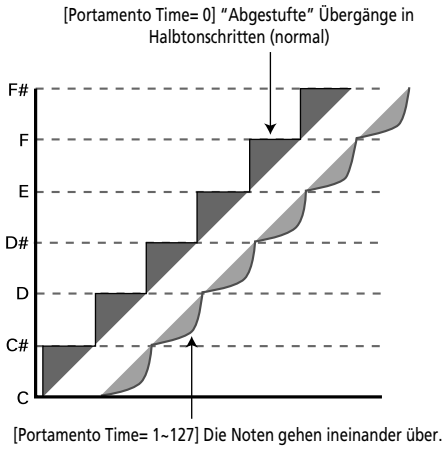
(5) Drücken Sie das [VIBRATO]-Feld, um den Auto Pitch-Sound mit Vibrato zu versehen.
Dieses Vibrato ist nicht mit dem Voice-FX-Vibrato verknüpft und muss also separat eingestellt werden (siehe unten).

(6) Um den Auto Pitch-Sound detaillierter einzustellen, müssen Sie das [EDIT]-Feld drücken:

Diese Parameter sind zwar nicht mit ihren "Kollegen" der Voice-FX Edit-Seite verknüpft, verhalten sich aber genauso. Siehe also die Beschreibungen von **GENDER**, **VIBRATO RATE**, **DEPTH**, **RISE TIME** und **DELAY TIME** oben.

(7) Drücken Sie das Parameterfeld, dessen Wert Sie ändern möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad den Wert ein.
Anmerkung: Parameterfelder können auch mit den DATA ENTRY-Tastern [◄][►][▲][▼] gewählt werden.

(8) Drücken Sie das [PORTAMENTO]-Feld, um den gleichnamigen Effekt einzuschalten.
"Portamento" bedeutet, dass sich die Tonhöhe nicht stufenweise ändert, sondern dass die Noten ineinander übergehen.



Stellen Sie mit **PORTAM TIME** ein, wie schnell diese Übergänge erfolgen sollen (0~127). Je größer der Wert, desto träger sind die Übergänge.

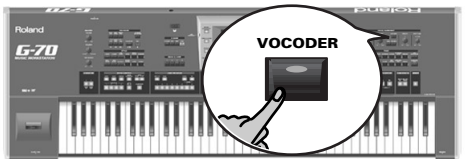
Anmerkung: Wenn Sie diesen Sound später noch einmal brauchen, müssen Sie die Einstellungen in einem User-Programm sichern.

(9) Drücken Sie [EXIT], um diese Seite zu verlassen (oder [Back], wenn Sie noch andere "AUTO PITCH"-Einstellungen ausprobieren möchten).

Verwendung des Vocoders

Ein Vocoder ist ein Effekt, der gesprochene Silben mit Klängen kombiniert und so den Eindruck erweckt, dass das Instrument, welches den Klang erzeugt, sprechen kann.

(1) Drücken Sie den VOCODER-Taster (er muss leuchten).



Damit schalten Sie den SMALL- oder ENSEMBLE-Taster aus, weil der Vocoder nicht gleichzeitig mit diesen Harmoniefunktionen verwendet werden kann.

(2) Aktivieren Sie den SINGER-Taster.

(3) Halten Sie die Song-Wiedergabe bei Bedarf an.
Der Vocoder kann zwar auch einen Song-Part auswerten, aber in diesem Beispiel verwenden wir die Tastatur, weil dann schneller klar wird, wie der Vocoder funktioniert.

Anmerkung: Wenn Sie den Vocoder mit dem Arranger des G-70 verwenden, müssen Sie die Melodie wahrscheinlich selbst spielen, weil der Arranger sie (im Gegensatz zu einem Standard MIDI File) nicht enthält.

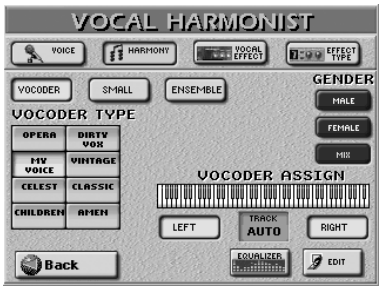
(4) Spielen Sie einen Akkord auf der Klaviatur, halten Sie jene Noten und sprechen Sie ins Mikrofon.
Der Vocoder funktioniert nur, wenn Sie (a) sprechen oder singen und wenn es (b) ein Musiksignal gibt, das bearbeitet werden kann.

Spielen Sie mehrere Akkorde und achten Sie auf die vom Vocoder ausgegebenen Signale.

Anmerkung: Der Vocoder kann bis zu vier Stimmen gleichzeitig ausgeben. Es hat also wenig Sinn, mehr als vier Noten zu spielen.
Anmerkung: Den Vocoder kann man simultan zu SINGER, VOICE-FX oder AUTO PITCH verwenden.

Auch hier gibt es mehrere Parameter, mit denen man das Vocoder-Verhalten ändern kann:

(5) Halten Sie den VOCODER-Taster gedrückt.
Das Display ändert sich zu:



GENDER: Hier (MALE, FEMALE, MIX) können Sie den Charakter des Effektes wählen (eher Männer-, eher Frauen- oder gemischte Stimmen). Mit GENDER bestimmen Sie außerdem, welche 8 Vorgaben belegt sind. Es gibt nämlich 24 Vocoder-Vorgaben (8 für "Male", 8 für "Female" und 8 für "Mix").

Die 8 Felder in der Mitte (OPERA, MY VOICE usw.) verweisen auf den Stimmcharakter. Die Vorgaben beruhen allesamt auf den Parametern, die Sie auf der "Edit"-Seite ändern können.

(6) Wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad den gewünschten "TRACK"-Wert.
Momentan lautet die **VOCODER ASSIGN**-Einstellung "**AUTO**" (Vorgabe). Das bedeutet, dass der Vocoder automatisch aktiviert wird, wenn man einen mit "With MIDI Harmony for Your Vocal Harmony Processor" (Harmonienoten auf Spur 5) gekennzeichneten Song abspielt. Bei Bedarf können weitere Harmonienoten hinzugefügt werden, indem man auf der Tastatur spielt.

Wenn Sie die Song-Wiedergabe anhalten und einen Akkord auf der Tastatur spielen, werden jene Noten vom Vocoder verwendet.

Wenn Sie ein Standard MIDI File verwenden, können Sie mit **TRACK** einen Song-Part ("1"~"16") wählen. Da die Melodie in der Regel monophon (nur jeweils 1 Note) ist, empfiehlt sich "4" hier nicht unbedingt. Wählen Sie lieber eine Spur, wo jeweils mehrere Noten gleichzeitig gespielt werden.

Wenn Sie die Melodie selbst spielen möchten, müssen Sie das LEFT- oder RIGHT-Feld (oder beide) drücken und beim Sprechen (oder Singen) die gewünschten Melodienoten auf der Tastatur spielen.

Anmerkung: Auf S. 134 werden die EDIT-Parameter vorgestellt.
Anmerkung: Wenn Sie diesen Sound später noch einmal brauchen, müssen Sie die Einstellungen in einem User-Programm sichern.

(7) Drücken Sie EXIT oder Back, um diese Seite zu verlassen.

Talk

Die Talk-Funktion ist für Ansagen zwischen den Songs gedacht: Damit schaltet man den momentan aktiven Vocal Harmonist-Effekt (Voice-FX, Auto Pitch, Singer, Vocoder, Small/Ensemble) nämlich aus. Außerdem werden die Vocal Harmonist-Effekte (Reverb, Chorus, Delay usw.) umgangen. Bei Bedarf können Sie die Sprechstimme jedoch mit etwas Hall oder Delay anreichern.

Jedenfalls klingt Ihre Stimme beim Sprechen normal. Die Talk-Funktion kann so eingestellt werden, dass die Hintergrundmusik beim Sprechen abgeschwächt, aber nicht komplett unterdrückt wird.

(1) Drücken Sie den TALK-Taster und sprechen Sie in das Mikrofon.

Alle Vocal Harmonist-Bearbeitungen werden nun umgangen. Genauer gesagt, werden folgende Taster deaktiviert: VOCODER, SMALL und ENSEMBLE.

(2) Drücken Sie den TALK-Taster nach der Ansage noch einmal (um wieder die "Gesangseinstellungen" zu wählen) und singen Sie den nächsten Titel.
Um den Pegel der Hintergrundmusik und/oder den Hall-/Delay-Anteil für die Sprechstimme einzustellen, müssen Sie folgendermaßen verfahren.

Anmerkung: Ab S. 107 finden Sie eine eingehende Beschreibung der Effektparameter.

(3) Halten Sie den TALK-Taster gedrückt.
Das Display ändert sich zu:

(4) Drücken Sie das MUSIC MUTE-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad die gewünschte Einstellung.
Je kleiner der Wert, desto stärker werden der Song- und Keyboard-Part-Pegel abgeschwächt. Wählen Sie "0", um den aktuellen Pegel der Hintergrundmusik beizubehalten.
Mit den Feldern REVERB SEND und DELAY SEND können Sie Ihre Stimme mit etwas Hall und/oder Delay versehen. Während eine Idee Hall (Werte zwischen "10" und "40" z.B.) sinnvoll sein könnte, macht der Delay-Effekt die Ansage relativ schnell unverständlich.

Anmerkung: Auf S. 107 werden die Effekte vorgestellt.

Automatische Transposition (Singer Key)

→ *Nur für die Standard MIDI File-Wiedergabe belegt*

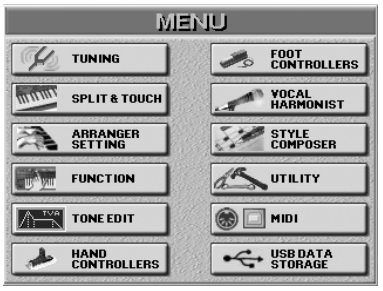
Wenden wir uns gleich einer weiteren revolutionären Funktion des G-70 zu: Anhand der gewählten oder eingegebenen Informationen kann nämlich in Echtzeit die Tonart aller abgespielten Stücke geändert werden, so dass Sie jederzeit in einer natürlichen Lage singen können. Diese Funktion heißt "Singer Key".

(1) Wählen Sie zuerst einen Song (siehe S. 37) und starten Sie danach mit PLAY/STOP ►/■ die Wiedergabe.
Achten Sie auf die Tonart des Stückes.

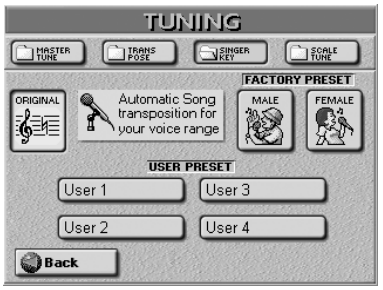
(2) Halten Sie die Wiedergabe mit PLAY/STOP ►/■ an und springen Sie mit TOP I◄ zum Song-Beginn.

(3) Drücken Sie den MENU-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(4) Drücken Sie das TUNING- und danach das SINGER KEY-Feld.



Diese Seite enthält drei Vorgaben: ORIGINAL bedeutet, dass die Songs nicht transponiert werden, während MALE und FEMALE die Tonart jeweils zur "typischen" Lage von Männer- bzw. Frauenstimmen verschieben.

(5) Drücken Sie das MALE- oder FEMALE-Feld (je nachdem, ob Sie ein Mann oder eine Frau sind).

(6) Starten Sie die Wiedergabe mit dem PLAY/STOP ►/■-Taster.
Vielleicht wird der Song nun in einer anderen Tonart abgespielt. Wenn nicht, entspricht die Tonart bereits der soeben gewählten "typischen" Stimmlage.

Anmerkung: Diese automatische Transposition funktioniert nur, wenn Spur/MIDI-Kanal "4" der abgespielten Songs die Melodie enthält.

(7) Halten Sie die Wiedergabe mit PLAY/STOP ►/■ an und springen Sie mit TOP I◄ zum Song-Beginn.
Vielleicht ist das immer noch zu hoch bzw. zu tief. Dann gäbe es noch folgende Möglichkeit...

(8) Drücken Sie ein USER PRESET- und danach das EDIT-Feld.

Anmerkung: Das EDIT-Feld erscheint nur, wenn man zuvor ein USER PRESET-Feld gedrückt hat. Es stehen vier Speicher für Ihre eigenen Einstellungen zur Verfügung.

(9) Drücken Sie das HIGHEST-Feld (falls es noch nicht gewählt ist).

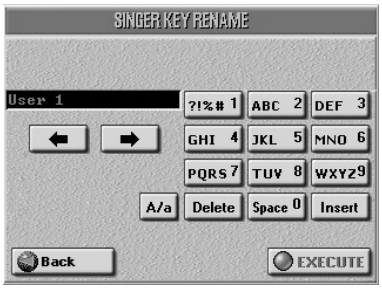
(10) Singen Sie die höchste Note, die Sie ohne Mühe herausbringen (das können Sie in mehreren Anläufen tun).
Wenn Sie ein Mikrofon angeschlossen haben, erscheint ein [CAPTURE]-Feld. Drücken Sie dieses Feld, um anzugeben, dass der G-70 die Tonhöhe nun auswerten kann. (Dieses Feld erscheint nicht, wenn Sie die Tonhöhe über die Tastatur eingeben.)
Wenn Sie kein Mikrofon zur Hand haben, können Sie die Note auch über die Tastatur eingeben.
Der G-70 ermittelt die Tonhöhe und zeigt den entsprechenden Notennamen an.

(11) Drücken Sie das [LOWEST]-Feld und wiederholen Sie Schritt (10). Singen Sie nun jedoch die tiefste Note.

(12) Drücken Sie [EXECUTE], um diese Einstellungen zu speichern, wenn Sie sie später noch einmal brauchen.
Das Display bestätigt diesen Speichervorgang kurz:

(13) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur vorigen Seite zurückzukehren.

(14) Drücken Sie das [RENAME]-Feld, um den Einstellungen einen Namen zu geben.



Eingeben von Namen

(15) Wählen Sie mit [←] und [→] die Position, für die Sie ein neues Zeichen eingeben möchten.

(16) Geben Sie über das Display-Tastenfeld die gewünschten Zeichen ein.
Das Display-Tastenfeld funktioniert genau wie die Tastatur eines Handys. Ab und zu muss man das betreffende Feld wiederholt drücken, um das gewünschte Zeichen zu wählen.

- Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.
- Mit dem [Delete]-Feld wird das vom Cursor angezeigte Zeichen gelöscht. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Mit [Space] fügen Sie eine Leerstelle (oder die Ziffer "0") ein.
- Wenn Sie ein Zeichen vergessen haben, wählen Sie mit [←] oder [→] die Position, wo es eingefügt werden soll. Drücken Sie anschließend [Insert] und das Feld des gewünschten Zeichens.

(17) Drücken Sie schließlich [EXECUTE], um die "Singer Key"-Einstellungen zu speichern.
Das Display bestätigt diesen Speichervorgang kurz:

(18) Starten Sie die Wiedergabe mit dem [PLAY/STOP ►/■]-Taster.
Vielleicht wird der Song nun in einer anderen Tonart abgespielt. Wenn nicht, eignet sich die Tonart bereits für die gewählte Tonlage.

Anmerkung: Neue Songs, die Sie Ihrem Repertoire hinzufügen, sollten Sie ein Mal speichern, weil die HIGHEST- und LOWEST-Einstellungen dann schneller erkannt werden. Wie man Songs sichert, erfahren Sie auf S. 204.

Anzeige der Liedtexte und Akkorde

→ *Nur für die Standard MIDI File-Wiedergabe belegt*

Ihr G-70 kann auch Liedtexte anzeigen, sofern diese in den abgespielten Songs enthalten sind.

Die Lyrics-Funktion zeigt die Texte in Karaoke-Manier an: die zu singenden Wörter werden im richtigen Augenblick hervorgehoben. Diese Funktion ist nur für Standard MIDI Files mit Lyrics-Daten belegt. Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler danach.

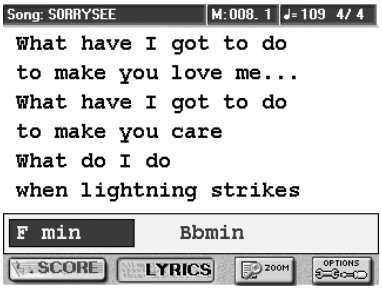
Außer den Texten kann der G-70 auch Akkorde anzeigen, was z.B. Ihren Gitarristen oder Bassisten freuen könnte.

Die Akkordinformationen sind in der Regel nicht in den Song-Dateien enthalten, aber schlimm ist das nicht: Der G-70 kann sie nämlich in Echtzeit "berechnen" und sogar etwas "vor dem Punkt" anzeigen. Das gilt auch für die Notation, die in Echtzeit angezeigt wird.

(1) Wählen Sie einen Song (S. 37).

(2) Drücken Sie den [LYRICS&SCORE]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(3) Starten Sie die Song-Wiedergabe.
Die Akkordinformationen erscheinen am unteren Display-Rand.

Anmerkung: Die Akkordinformationen werden in Echtzeit berechnet und sind daher nicht immer zutreffend. Außerdem können Akkorde mit fehlender Terz nicht ausgewertet werden, weil dann die Dur-/Moll-Information fehlt.
Anmerkung: Bei Bedarf können Sie die Lyrics-Daten auch für Songs eingeben, die sie noch nicht enthalten. Siehe 149.

(4) Drücken Sie den [ZOOM +]-Taster, wenn Ihnen der Text etwas unleserlich erscheint.
Drücken Sie [ZOOM –], um wieder die normale Größe zu wählen.

■Farbe der Liedtexte

Der G-70 erlaubt nicht nur das Vergrößern der Textdarstellung, sondern auch die Wahl der Farbe, wenn Ihnen das Schwarz/Weiß-System etwas ungünstig erscheint.

(1) Drücken Sie auf der oben gezeigten Seite das [OPTIONS]-Feld.

(2) Verfahren Sie folgendermaßen:

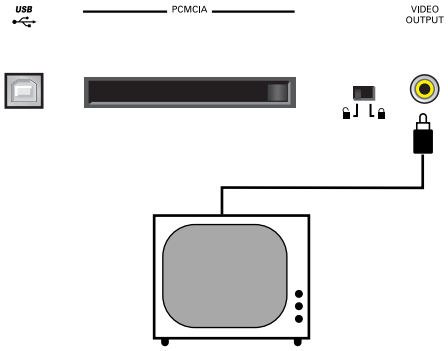
- Probieren Sie eventuell zuerst eines der COLOR PRESET-Felder ([1]~[6]) aus. Wenn Ihnen keine Vorgabe zusagt (oder wenn Sie sie leicht korrigieren möchten)...
- ...drücken Sie ein Reglersymbol (rot, grün oder blau) in der LYRICS-Spalte und ändern Sie jenen Wert mit dem [DATA/ENTRY]-Rad.
  Die Änderungen werden sofort vom Feld über den COLOR PRESET-Tastersymbolen übernommen.
  Das hier verwendete System entspricht dem RGB-Farbmischsystem. Dort entspricht "255" für alle drei Regler der Farbe Weiß ("0" für alle drei entspricht Schwarz). Wenn Sie schon mit einem Grafikprogramm gearbeitet haben, kennen Sie das bestimmt.
- Drücken Sie ein Reglersymbol (rot, grün oder blau) in der BACKGROUND-Spalte. Ändern Sie jenen Wert mit dem [DATA/ENTRY]-Rad.

(3) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur "LYRICS"-Seite zurückzukehren.

Verwendung eines externen Monitors

Ihr G-70 bietet eine VIDEO OUTPUT-Buchse, die mit dem Video-Eingang eines Fernsehers oder Monitors verbunden werden kann. Der Bildschirm zeigt die Texte (falls vorhanden) und Akkorde übrigens immer an – auch wenn Sie auf dem G-70 eine ganz andere Display-Seite wählen. Notensätze werden hingegen nicht auf dem externen Bildschirm angezeigt.

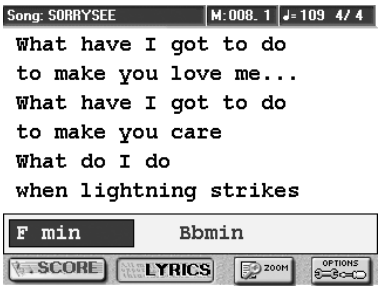
(1) Verbinden Sie die VIDEO OUTPUT-Buchse mit dem Video-Eingang des Fernsehers oder Monitors.



(2) Schalten Sie den Fernseher/Monitor ein und starten Sie die Wiedergabe eines Songs mit Lyrics-Informationen.
Wenn der Text und die Akkorde nicht erwartungsgemäß angezeigt werden, verfahren Sie folgendermaßen:

(3) Drücken Sie den [LYRICS&SCORE]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(4) Drücken Sie das [OPTIONS]-Feld.

Das Display ändert sich zu:

(5) Drücken Sie das PAL- oder NTSC-Feld, um die zutreffende Einstellung zu wählen.
Anmerkung: Wenn Sie einen Fernseher verwenden, müssen Sie den richtigen Kanal ("AV" oder etwas Ähnliches) wählen. Siehe die Bedienungsanleitung des Fernsehers.

(6) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Notenanzeige

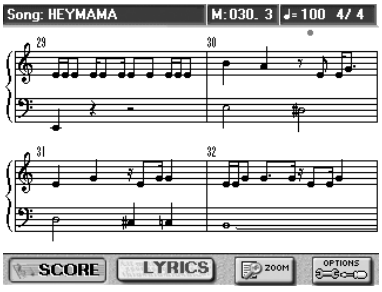
→ *Nur für die Standard MIDI File-Wiedergabe belegt und nur im Display des G-70*

Wenn Sie sich nicht mehr an die zu spielenden Noten erinnern, zeigt der G-70 sie gerne an:

(1) Wählen Sie einen Song (S. 37).

(2) Drücken Sie den LYRICS&SCORE-Taster.

(3) Drücken Sie das SCORE-Feld, wenn es noch nicht "leuchtet".
Das Display ändert sich zu:



(4) Starten Sie die Song-Wiedergabe und behalten Sie das Display im Auge.

(5) Drücken Sie den ZOOM +-Taster, wenn die Noten etwas zu klein sind.
Drücken Sie ZOOM –, um wieder die normale Größe zu wählen.
Vielleicht werden die Noten noch nicht richtig dargestellt. Auch das lässt sich korrigieren...

(6) Drücken Sie den OPTIONS-Taster.

Hier können mehrere Dinge eingestellt werden:

- Möchten Sie die Noten eines oder zweier Song-Parts sehen? Wenn Sie nur einen Part benötigen, müssen Sie 1 STAFF aktivieren. Aktivieren Sie 2 STAVES, um zwei Parts zu sehen. Das Display ändert sich dann zu:

- Wählen Sie die Spuren, deren Noten angezeigt werden sollen: Drücken Sie das gewünschte TRACK-Feld und wählen sie die Spur mit dem DATA/ENTRY-Rad. "STAFF 1" vertritt das obere System, "STAFF 2" das untere.
- Wenn Sie die Tonart des Songs kennen, drücken Sie das KEY-Feld und geben sie mit dem DATA/ENTRY-Rad ein.
  Das ist nur notwendig, wenn Sie allzu viele Versetzungszeichen (Kreuze und Bs) vermeiden möchten.
- Mit dem 𝄞- und 𝄢-Feld können Sie den Schlüssel für die Notendarstellung wählen. Drücken Sie die praktischere Option (die Darstellung hat keinen Einfluss auf die Wiedergabe der Musikdaten).
- Wählen Sie mit den PITCH-Tastersymbolen das System, nach dem die Notennamen angezeigt werden sollen:
  OFF bedeutet, dass die Notennamen nicht angezeigt werden; A,B,C vertritt das angelsächsische/deutsche/niederländische System; DO,RE,MI schließlich entspricht dem französischen/italienischen System.
- Wählen Sie mit den DRUM RANGE-Tastersymbolen, wie Schlagzeugnoten (in der Regel von Spur 10) angezeigt werden sollen. FILTER bedeutet, dass nur die Notennummern im Bereich 35~59 angezeigt werden. Wählen Sie FULL, wenn Sie alle Schlagzeugnoten sehen möchten.
  Diese Einstellung wird nur verwendet, wenn Sie für eines der beiden TRACK-Felder "10" bzw. die Spurnummer eines Schlagzeugparts wählen. Die meisten Schlagzeugparts enthalten nur MIDI-Noten im Bereich 35~59.

(7) Drücken Sie Back, um wieder die Noten zu sehen.

Bei Bedarf können Sie noch einmal zur OPTIONS-Seite wechseln und etwas ungünstige Einstellungen korrigieren.

Aufnehmen Ihrer Musik

Ihr eigenen Stücke können als so genannte "Songs" aufgezeichnet und intern, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette gesichert werden. Ihr Gesang und die Vocal Harmonist-Bearbeitungen (S. 41) werden nicht aufgenommen.

Es stehen zwei Aufnahmeverfahren zur Verfügung:

① **Simultanaufnahme aller Parts**
Dies ist der einfachere Ansatz: Drücken Sie den [REC ●]-Taster, stellen Sie den G-70 wunschgemäß ein (aktivieren Sie z.B. den Arranger) und beginnen Sie zu spielen.

② **Separate Aufnahme aller Spuren**
Hier können Sie zuerst den Schlagzeugpart (z.B.), danach den Bass, dann den Klavierpart usw. einspielen. Für diesen Ansatz müssen Sie den 16-Spur-Sequenzer verwenden (siehe S. 153).

Man kann die beiden Ansätze aber auch miteinander kombinieren, indem man zuerst System (①) verwendet und anschließend mit System (②) weitere Parts hinzufügt oder existierende Parts ersetzt.

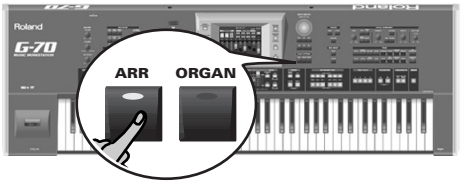
Beginnen wir mit dem einfacheren Ansatz:

Aufnahme mit Style-Begleitung

In diesem Beispiel erfahren Sie, wie man sein Solospiel und die Arranger-Begleitung aufnimmt.

(1) Drücken Sie den [REC ●]-Taster (er blinkt).
Anmerkung: Wenn Sie nach Drücken des [REC ●]-Tasters die Aufnahme starten, wird der Song RAM-Speicher gelöscht. Sichern Sie die aktuellen Song-Daten also bei Bedarf, bevor Sie einen neuen Song einspielen (siehe S. 54).

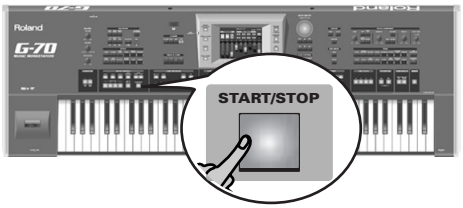
(2) Drücken Sie den EASY SETTING [ARR]-Taster.



(3) Wählen Sie einen Style (siehe S. 26) und einen Klang für die rechte Hand (siehe S. 28).
Sie können auch einen ONE TOUCH-Taster betätigen und einen Style wählen. Dann brauchen Sie unter Schritt (3) keinen Klang für die rechte Hand zu wählen, weil das automatisch geschieht. Siehe auch S. 28.
Aktivieren Sie noch andere Keyboard-Parts, indem Sie ihren PART ON/OFF-Taster drücken, wenn Sie die Melodie doppeln möchten. Bei Bedarf kann sogar ein zweiter Splitpunkt definiert werden (S. 90).
Anmerkung: Statt alle bisher erwähnten Schritte zu absolvieren, können Sie auch einfach ein User-Programm aufrufen, das die benötigten Einstellungen enthält (S. 112).

(4) Wenn Sie mit einer Einleitung beginnen möchten, müssen Sie den [INTRO]- und einen VARIATION-Taster [1]~[4] drücken.

(5) Drücken Sie den START/STOP-Taster, um die Aufnahme zu starten.



Der Recorder zählt nun einen Takt ein. Danach beginnen die Arranger-Wiedergabe und die Aufnahme.

Anmerkung: Hinweise zur Einzählfunktion finden Sie auf S. 72.

(6) Spielen Sie mit der linken Hand die Arranger-Akkorde und mit der rechten die Melodie.

Anmerkung: Die Melodie kann natürlich auch mit den Spielhilfen des G-70 verziert werden. Siehe 58.

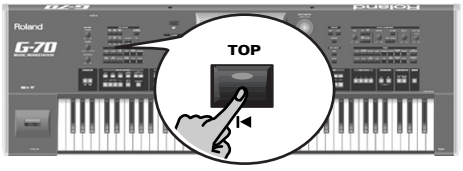
(7) Halten Sie die Aufnahme auf eine der folgenden Arten an:

- Drücken Sie den END/RIT- und einen VARIATION-Taster (1~4). Der Arranger spielt dann eine Ending-Phrase. Sobald diese beendet ist, halten die Arranger-Wiedergabe und Song-Aufnahme an.
- Drücken Sie den START/STOP-Taster. Damit halten Sie die Arranger-Wiedergabe sowie die Aufnahme an.
- Drücken Sie den PLAY/STOP ►/■-Taster. Damit halten Sie die Arranger-Wiedergabe sowie die Aufnahme an.

Abspielen Ihres Songs

Wahrscheinlich möchten Sie sich Ihren Song nun zuerst einmal anhören. Wenn er Ihnen gefällt, sollten Sie ihn sofort sichern (siehe "Speichern Ihres Songs" auf S. 54).

(8) Drücken Sie den RECORDER TOP I◄-Taster.



Der Recorder springt zum Beginn des Songs.

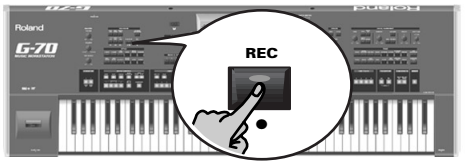
(9) Starten Sie die Wiedergabe mit dem PLAY/STOP ►/■-Taster.

(10) Drücken Sie den PLAY/STOP ►/■-Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten. Mit TOP I◄ kehren Sie zurück zum Song-Beginn.

Aufnahme ohne Begleitung

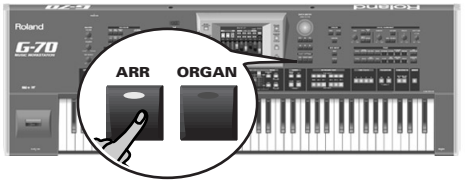
Sehen wir uns nun an, wie man ohne automatische Begleitung aufnimmt. Bei Bedarf können Sie den Arranger jedoch zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. nach dem improvisierten Intro) starten, weil er auch dann noch zum Song-Tempo synchron läuft.

(1) Drücken Sie den REC ●-Taster (seine Diode blinkt).



Anmerkung: Wenn Sie nach Drücken des REC ●-Tasters die Aufnahme starten, wird der Song RAM-Speicher gelöscht. Sichern Sie die aktuellen Song-Daten also bei Bedarf, bevor Sie einen neuen Song einspielen (siehe S. 54).

(2) Drücken Sie den EASY SETTING PIANO-Taster.



(3) Stellen Sie mit den Tastern ◄SLOW FAST►, TAP oder (solange die Hauptseite angezeigt wird) mit dem DATA/ENTRY-Rad das gewünschte Tempo ein.

(4) Wenn Sie die Arranger-Wiedergabe zu einem späteren Zeitpunkt starten möchten, wählen Sie einen Style (siehe S. 26) – und natürlich einen Klang für Ihr Solospiel (siehe S. 28).

Anmerkung: Statt die bisher erwähnten Schritte zu absolvieren, können Sie auch einfach ein User-Programm aufrufen, das die benötigten Einstellungen enthält (S. 112).

(5) Drücken Sie den PLAY/STOP ►/■-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Der Recorder zählt nun einen Takt ein. Danach beginnt die Aufnahme.

Anmerkung: Hinweise zur Einzählfunktion finden Sie auf S. 72.

(6) Beginnen Sie zu spielen.

(7) Drücken Sie den START/STOP-Taster, um die Arranger-Wiedergabe zu starten.

(8) Um die Style-Wiedergabe vor dem Song-Ende anzuhalten, drücken Sie entweder den END/RIT- oder den START/STOP-Taster.
Der Arranger hält an, aber die Aufnahme läuft weiter. Nun könnten Sie ohne Begleitung weiter improvisieren.

(9) Drücken Sie den PLAY/STOP ►/■-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

(10) Siehe "Abspielen Ihres Songs".

Hinzufügen weiterer Parts

Sehen wir uns nun an, wie man nur einen Part aufnimmt, der entweder einen vorhandenen ersetzt oder den übrigen Parts hinzugefügt wird.

Schauen wir zunächst, was bisher aufgenommen wurde – und wo: Da wir mit dem Arranger begonnen haben, enthalten manche der folgenden Spuren nun Daten (nicht alle Styles nutzen die 8 Spuren, die der Arranger simultan abspielen kann):

Arranger-Parts	Recorder-Spur
ADR	10
ABS	2
ACC1	1
ACC2	3
ACC3	5
ACC4	7
ACC5	8
ACC6	9

Wenn Sie auch Keyboard-Parts aufgenommen haben, befinden deren Daten sich auf folgenden Spuren:

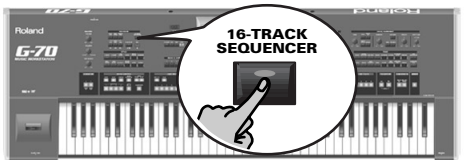
Keyboard-Parts	Recorder-Spur
UP1	4
UP2	6
UP3	13
LW1	11
LW2	14
MBS	12
MELODY INT	15

UP1/2/3 und/oder LW1/2 können auch für zusätzliche Schlagzeugparts verwendet werden, wenn Sie ihnen ein Drum Set (TONE [DRUMS]-Taster) zuordnen.

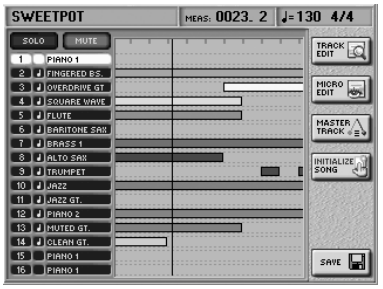
Im folgenden gehen wir davon aus, dass Sie die Melodie mit dem UP1-Part (Spur 4) aufgenommen haben und mit dem LW1-Part ein paar Akkorde hinzufügen möchten.

(1) **Überlegen Sie sich, welche Spur Sie (erneut) bespielen möchten.**
Siehe die Tabellen oben. Für unser Beispiel wählen wir Spur 11 (LW1).

(2) **Drücken Sie den RECORDER [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.**

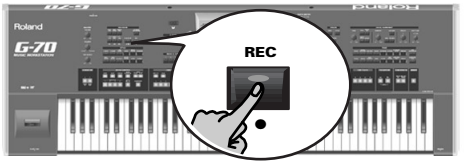


Nun ist die detailliertere Aufnahmefunktion (der "Sequenzer") gewählt. Das Display ändert sich zu:

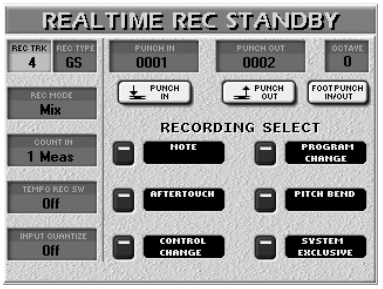


Die farbigen Balken rechts im Display zeigen an, welche Spuren bereits Daten enthalten.

(3) **Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.**



Das Display ändert sich zu:



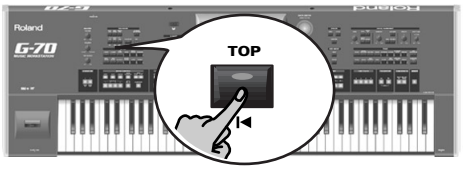
(4) **Drücken Sie das [REC TRK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**
Wählen Sie hier "11".
Drücken Sie bei Bedarf das [REC TYPE]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern "LW1". Dann können Sie mit dem LW1-Part nämlich einen Orgelpart (Harmonic Bars-Sektion) oder einen Klang des Expansion-Boards der SRX-Serie aufzeichnen.

(5) **Ordnen Sie der Aufnahmespur den gewünschten Klang zu.**
Siehe "Tone-Auswahl für die Keyboard-Parts" auf S. 28. Bei Bedarf können Sie auf der Tastatur spielen, um nachzuprüfen, ob der gewählte Klang der Song-Atmosphäre gerecht wird.

(6) **Geben Sie mit den RECORDING SELECT-Tastersymbolen an, welche Daten aufgezeichnet werden sollen.**

(7) **Aktivieren Sie für dieses Beispiel NOTE, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE und PITCH BEND.**
Siehe auch S. 156.

(8) Drücken Sie den RECORDER [TOP |◄]-Taster.



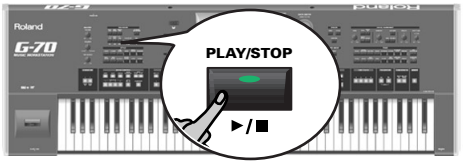
Der Sequenzer kehrt zurück zum Song-Beginn (Takt "1").

(9) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster.
Der Sequenzer zählt einen Takt ein. Danach beginnt die Aufnahme.

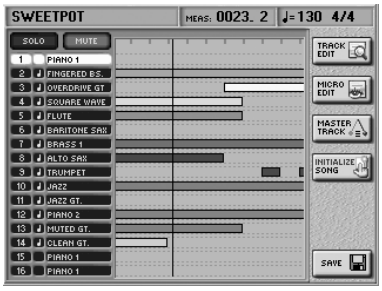
Anmerkung: Hinweise zur Einzählfunktion finden Sie auf S. 72.

(10) Spielen Sie den neuen Part.

(11) Drücken Sie den RECORDER [PLAY/STOP ►/■]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.



Das Display ändert sich zu:



Die Spur, die den neuen Part enthält (linke Spalte), wird hervorgehoben. Jene Zeile enthält außerdem einen horizontalen Balken, um anzugeben, dass die Spur jetzt Daten enthält.

(12) Hören Sie sich Ihren Song an (S. 52).
Wenn er Ihnen gefällt, müssen Sie ihn speichern. Wenn nicht, können Sie "Hinzufügen weiterer Parts" auf S. 52 noch einmal wiederholen.

Drücken Sie in Schritt (3) jedoch das [REC MODE]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern "Replace".

Anmerkung: Auf S. 159 wird gezeigt, wie man nur bestimmte Details oder andere Aspekte eines Songs ändert (das nennt man übrigens "editieren").

Speichern Ihres Songs

Ein Song den Sie sichern, wird in ein Standard MIDI File umgewandelt, das mit dem G-70 und mit anderen SMF-kompatiblen Sequenzern abgespielt werden kann.

Neue oder editierte Songs können auf zwei Arten gesichert werden:

- Über den [DISK & MEDIA]-Taster und das damit verknüpfte Menü (siehe S. 203).
- Indem man auf der Seite des 16-Spur-Sequenzers das [SAVE]-Feld drückt.
  Anmerkung: Bei Verlassen der "16-track Sequencer"-Seite (indem man den [EXIT]-Taster drückt), erscheint die Rückfrage, ob Sie die Änderungen speichern möchten ("Song has been changed..."). Drücken Sie das [YES]-Feld und speichern Sie den Song.

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man einen Song mit dem [SAVE]-Feld sichert.

(1) Drücken Sie auf der Seite des 16-Spur-Sequenzers das [SAVE]-Feld.
Das Display antwortet nun mit:

(2) Geben Sie an, wo der Song gespeichert werden soll:

- Drücken Sie das [INTERNAL MEMORY]-Feld, um den internen Speicher des G-70 (ein 50MB-Speichermedium, das einer Festplatte ähnelt) zu wählen.
- Legen Sie eine Diskette in das Laufwerk und drücken Sie das [FLOPPY]-Feld.
- Drücken Sie das [EXTERNAL MEMORY]-Feld. Diese Option ist nur belegt, wenn Sie eine Speicherkarte in den PCMCIA-Schacht des G-70 geschoben haben. Wenn die Diskette bzw. Speicherkarte nicht reagiert, müssen Sie sie zuerst formatieren. Siehe "Format" auf S. 209.

Anmerkung: Wenn Sie den Song unter dem aktuellen oder vorgegebenen Namen ("New Song") sichern möchten, brauchen Sie die Schritte (4)~(5) nicht zu absolvieren.

Sie können Ihrem Song sogar zwei Namen geben: einen SONG NAME und einen FILE NAME. Am FILE NAME orientiert sich der G-70 beim Auffinden von Songs. Der SONG NAME hingegen wird vom Song Finder verwendet.

(3) Drücken Sie das [SONG NAME]-Tastersymbol.

(4) Geben Sie den Namen ein:

- Führen Sie den Cursor mit [←] bzw. [→] zur gewünschten Zeichenposition.
- Geben Sie für diese Position über das alphanumerische Tastenfeld ein Zeichen ein. Oftmals müssen Sie das betreffende Feld wiederholt drücken, um das gewünschte Zeichen einzugeben.
- Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie Groß- oder Kleinbuchstaben.
- Drücken Sie das [Delete]-Feld, um das vom Cursor angezeigte Zeichen zu löschen. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Drücken Sie [Space], um eine Leerstelle einzufügen.
- Mit [Insert] können Sie an der Cursor-Position ein Zeichen einfügen. Alle nachfolgenden Zeichen rücken dann eine Stelle weiter nach rechts.

(5) Drücken Sie das [FILE NAME]-Feld und geben Sie den Dateinamen ein.
Hier können nur 8 Zeichen und zudem nur Großbuchstaben eingegeben werden.

(6) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um Ihren Song zu sichern.
Das Display bestätigt kurz, dass die Einstellungen gespeichert werden und kehrt dann zurück zur "SAVE SONG"-Seite.

(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren oder RECORDER [16-TRACK SEQUENCER], um noch weitere Spuren einzuspielen.

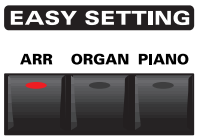
4. Die 'Keyboard'-Modi

Die KBD MODE-Einstellung ist die wichtigste Funktion des G-70, weil Sie damit bestimmen, welche Parts und Sektionen zur Verfügung stehen. Wenngleich die EASY SETTING-Funktion diese Parameter automatisch einstellt, sollten Sie sich mit dem KBD MODE-Konzept vertraut machen.

Arranger-, Piano- und Organ-Modus

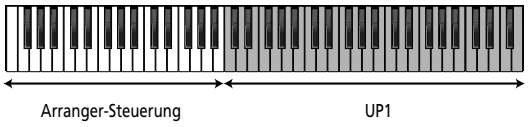
Der G-70 bietet drei übergreifende Modi: ARRANGER, PIANO und ORGAN. Diese können mit den Tastern EASY SETTING [ARR] und [PIANO] gewählt werden. Der dritte Modus, ORGAN, konfiguriert den G-70 zu einer virtuellen Zugriegelorgel (S. 32).

In der Regel bildet die Wahl von [ARR], [PIANO] oder [ORGAN] eine gute Ausgangsbasis für alle nachfolgenden Einstellungen. Wählen Sie ARR (oder ORGAN), um die Begleitautomatik und Akkorderkennung für die linke Tastaturhälfte zu aktivieren (siehe auch S. 80). Wählen Sie PIANO, um die PIANO CHORD-Akkorderkennung zu aktivieren.

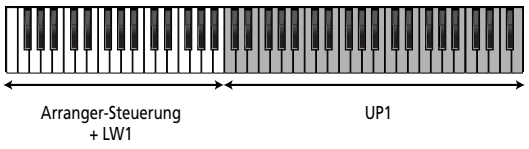


Anmerkung: Mit diesen Tastern stellen Sie nicht nur den Tastaturmodus, sondern auch eine Reihe weiterer Parameter ein. Ab und zu werden dann auch bis dahin verwendete Parts ausgeschaltet. Außerdem wird der Splitpunkt bei Drücken des [ARR]- oder [ORGAN]-Tasters auf "C4" gestellt.

Im **ARRANGER**-Modus wird die Tastatur in zwei Hälften geteilt. In der *linken* Hälfte können die Akkorde für die Transposition der Music Style-Pattern gespielt werden. Die *rechte* Hälfte ist zum Spielen der Melodie zu der automatischen Begleitung gedacht. Diese Melodie kann mit dem Upper1-Part (UP1) gespielt werden. Sie können aber auch weitere Parts von Hand zuschalten. Siehe S. 57.

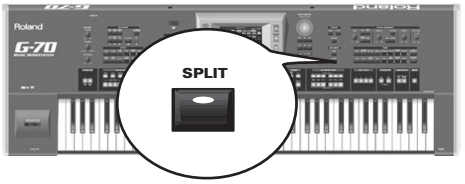


Diese Einstellung wird auch bei Drücken des [ORGAN]-Tasters gewählt. Außerdem aktiviert der G-70 den LW1-Part, der mit der linken Hand gespielt werden kann.



Mit dem EASY SETTING [ARR]-Taster werden folgende Parameter beeinflusst:

- *SPLIT*-Modus. Der Splitpunkt liegt beim "C4". Der KBD MODE [SPLIT]-Taster leuchtet nun.



- In der rechten Tastaturhälfte ist nur der UP1-Part aktiv. (Auf S. 28 erfahren Sie, was es mit den Parts auf sich hat.)
- ZONE= *LEFT* (S. 80).
- *INTELLIGENT*-Akkorderkennung (TYPE, S. 80).
  Mit einem Taster können (hier [ARR]) können Sie alle wichtigen Einstellungen für den Einsatz der Begleitautomatik ("Arranger") vornehmen.
  Mit Ausnahme des hinzugefügten LW1-Parts nimmt der EASY SETTING [ORGAN]-Taster die gleichen Einstellungen vor.

Im **PIANO**-Modus wird der Upper1-Part (UP1) der gesamten Tastatur zugeordnet.

Weiter unten werden Sie feststellen, dass diese Verwendung der Tastatur *Whole* genannt wird und dass man nicht unbedingt einen Klavierklang zu verwenden braucht.

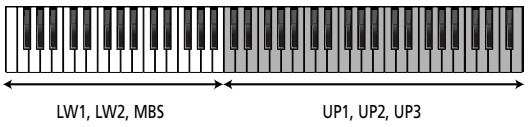
Mit dem EASY SETTING [PIANO]-Taster werden folgende Parameter beeinflusst:

- *Whole*-Modus. Nur UP1 ist aktiv.
- Dem UP1-Part wird der "The Grand X"-Klang zugeordnet.
- Arranger ZONE= *WHOLE* (S. 80). Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um den Arranger zu starten und später anzuhalten. Auf S. 26 wird gezeigt, wie man Werks-Styles wählt.
- Arranger TYPE= *PIANO STYLE* (S. 80).

'Split'- und 'Whole'-Modus

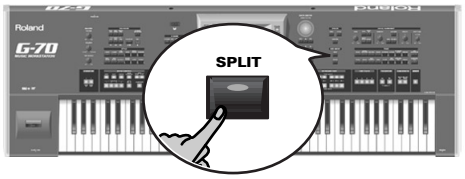
Verwendung des SPLIT Keyboard-Modus'

Split bedeutet, dass die Tastatur in zwei Hälften geteilt wird. Dann können Sie die Parts LW1, LW2 und MBS links und die Parts UP1, UP2, UP3 rechts spielen. (Außerdem lassen sich UP1/UP2 und UP3 ihrerseits noch einmal splitten. Siehe "Upper 3 Split" auf S. 90.)



Den SPLIT-Modus wählt man folgendermaßen:

(1) Drücken Sie den KBD MODE [SPLIT]-Taster.



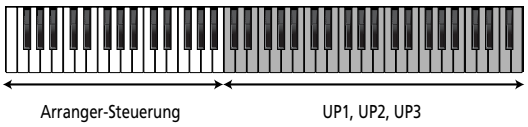
(2) Drücken Sie die PART ON/OFF-Taster der Parts (LW2, LW1 usw.), die Sie in der linken Hälfte spielen möchten. Schalten Sie alle nicht benötigten Parts aus.
Die Taster der aktiven Parts leuchten.

Anmerkung: Wenn nötig, können Sie eine Hold-Funktion für den LW1/2-Part aktivieren. Dann brauchen Sie die Noten der LW1/2-Parts nämlich nur kurz zu drücken. Auch der Arranger weist eine vergleichbare Funktion auf ("ARR Hold"). Siehe "Lower Hold" auf S. 92.

Anmerkung: Wenn kein einziger PART ON/OFF-Taster leuchtet, werden die auf der Tastatur gespielten Noten nicht ausgegeben. (Der Arranger könnte jedoch weiterhin in Echtzeit transponiert werden.)
Anmerkung: Diese Einstellungen können in einem User-Programm gespeichert und später wieder geladen werden. Siehe S. 111.

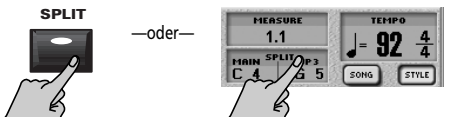
■Einstellen des Splitpunktes

Wenn der [SPLIT]-Taster leuchtet, ist die Klaviatur in zwei Hälften geteilt. Der Splitpunkt befindet sich bei einer C-Taste (unter dem braunen EFFECT-Regler), die "C4" heißt.

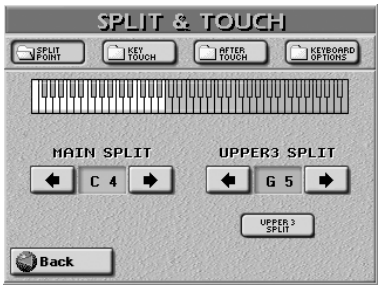


Dieser Splitpunkt gilt sowohl für die Akkord-Erkennungszone des Arrangers als auch für den SPLIT Keyboard-Modus. Vielleicht reicht die linke oder rechte Zone in bestimmten Fällen nicht zum Spielen aller benötigten Noten aus. Dann sollten Sie den Splitpunkt ändern:

(1) Halten Sie den KBD MODE [SPLIT]-Taster gedrückt oder betätigen Sie das SPLIT-Feld im Display.



Das Display sieht nun ungefähr so aus:



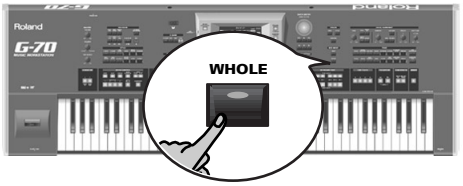
(2) Wählen Sie mit den MAIN SPLIT POINT ◄►-Feldern den neuen Splitpunkt.
Der Einstellbereich lautet F1~F♯7. Die orangenen Tasten im Display vertreten die rechte Hälfte. Die "SPLIT POINT"-Note ist die tiefste Note der rechten Hälfte.

Anmerkung: Diese Einstellungen können in einem User-Programm gespeichert und später wieder geladen werden. Siehe S. 111.

Verwendung des WHOLE-Modus'

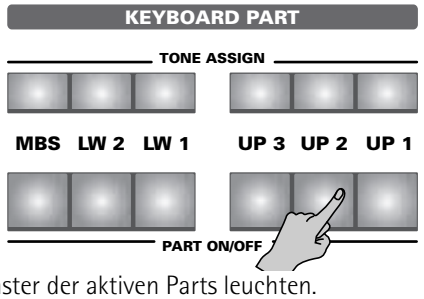
Whole bedeutet, dass alle Tasten den-/dieselben Parts ansteuern. Es gibt also keinen Splitpunkt. Es können bis zu sechs Parts gleichzeitig gespielt werden: MBS, LW1, LW2, UP3, UP2 und UP1.

(1) Drücken Sie den KBD MODE [WHOLE]-Taster.



Ein-/Ausschalten der Parts

(2) Drücken Sie die PART ON/OFF-Taster der Parts (MBS, LW2, LW1 usw.), die Sie spielen möchten. Schalten Sie die nicht benötigten Parts aus.



Die Taster der aktiven Parts leuchten.

Anmerkung: Wenn kein einziger PART ON/OFF-Taster leuchtet, werden die auf der Tastatur gespielten Noten nicht ausgegeben. (Der Arranger könnte jedoch weiterhin in Echtzeit transponiert werden.

Übrigens: bei Anwahl von WHOLE wird der Arranger nicht automatisch ausgeschaltet. Siehe auch "Arranger Type (Akkordmodus)" auf S. 80.

Anmerkung: Diese Einstellungen können in einem User-Programm gespeichert und später wieder geladen werden. Siehe S. 111.

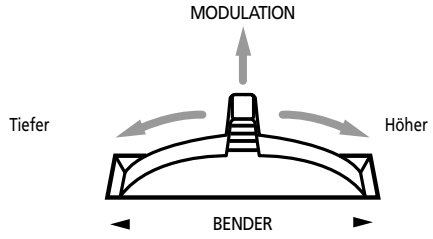
5. Arbeiten mit den Spielhilfen

Sehen wir uns nun die Spielhilfen des G-70 an. Hiermit lässt sich Ihr Spiel noch expressiver gestalten und mit Glissandi, Beugungen und Änderungen der Klangfarbe anreichern.

Pitch Bend und Modulation

Mit dem BENDER/MODULATION-Hebel links neben der Tastatur des G-70 können die Keyboard-Parts auf zwei Arten beeinflusst werden. Bei Bedarf lassen sich sogar beide Effekte gleichzeitig verwenden.

(1) Drücken Sie den Hebel zur Rückseite des G-70, um die gespielten Noten mit Vibrato zu versehen.



Die Modulationsachse kann auch zum Umschalten der beiden Rotary-Geschwindigkeiten verwendet werden (sowohl für HARMONIC BARS- als auch für TONE [ORGAN]-Klänge).

(2) Schieben Sie den Hebel nach links, um die Tonhöhe der gespielten Noten zeitweilig abzusenken. Schieben Sie ihn nach rechts, um die Tonhöhe zeitweilig anzuheben.
Das Pitch Bend-Intervall lautet 2 Halbtöne.

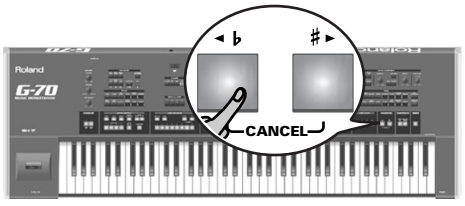
Anmerkung: Für die Harmonic Bars-Klänge ist die Pitch Bend-Funktion nicht belegt.

(3) Geben Sie den Hebel frei, um den Effekt wieder zu deaktivieren.

Transposition

Wenn Sie ein Stück in einer anderen Tonart einstudiert haben als diejenige, in der Sie es hinterher spielen (müssen), sollten Sie die Transpose-Funktion verwenden. Dann können Sie das Stück nämlich jederzeit mit dem vertrauten Fingersatz spielen.

(1) Drücken Sie den TRANSPOSE [◄ ♭]-Taster, um den G-70 bis zu 6 Halbtöne tiefer zu transponieren.



(2) Drücken Sie den TRANSPOSE [# ►]-Taster, um den G-70 bis zu 5 Halbtöne höher zu transponieren.

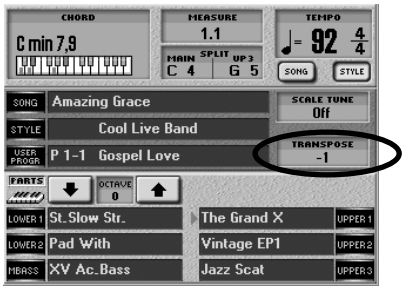
Die Transposition gilt nicht für Parts, die ein Drum Set ansprechen.

Um von C zu E zu transponieren, müssen Sie vier Mal [# ►] drücken. Um von C zu G zu transponieren, müssen Sie fünf Mal [◄ ♭] drücken.

Drücken Sie den [◄ ♭]- und [# ►]-Taster gleichzeitig, um die Transposition auszuschalten.

Solange die Intervalleinstellung nicht "0" lautet, leuchtet einer dieser beiden Taster, um Sie darauf hinzuweisen, dass die Transpose-Funktion aktiv ist.

Das Transpositionsintervall wird auf der Hauptseite angezeigt:



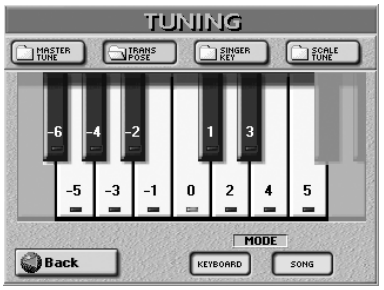
"–1" verweist auf eine Verringerung der Tonhöhe um einen Halbton. Beim Spielen eines "C" hören Sie dann also jeweils ein "B" (deutsch: H). Statt eines "A", das Sie spielen, hören Sie ein "Gis" (oder "As") usw. Diese Transposition wird nach einmaligem Drücken von [◄ ♭] verwendet.

Anmerkung: Bei Anwahl eines anderen Intervalls wird die SINGER KEY-Transposition (siehe S. 47) zurückgestellt. Jene Funktion wird dann nämlich auf ORIGINAL gestellt.

Einstellen der Transposition über das Display

Das Transpositionsintervall kann auch über das druckempfindliche Display eingestellt werden:

(1) Halten Sie den TRANSPOSE [◄ ♭]- oder [# ►]-Taster gedrückt bzw. betätigen Sie das [TRANSPOSE]-Feld auf der Hauptseite.



(2) Drücken Sie im Display die Taste, die der Note entspricht, die Sie beim Spielen eines "C" hören möchten.

Anmerkung: Wenn Sie "0" wählen, wird keine Transposition verwendet. Diese Einstellung kann in einem User-Programm gespeichert werden (S. 111).

(3) Drücken Sie das [KEYBOARD]- und/oder [SONG]-Feld, um es zu aktivieren.
Über diese Felder bestimmen Sie, welche Parts transponiert werden sollen:

[KEYBOARD]: Die Keyboard-Parts werden transponiert. Da die Arranger-Tonart über die Tastatur bestimmt wird, gilt diese Transposition auch für die Style-Parts.

Anmerkung: Parts, die ein Drum Set ansteuern, werden nicht transponiert.

[SONG]: Während der Recorder-Wiedergabe werden nur die Song-Parts transponiert.

Obwohl man durchaus beide Optionen gleichzeitig verwenden kann, muss immer eine von beiden aktiv sein. "KEYBOARD" erlaubt z.B. das Spielen einer Melodie in "Ihrer" Tonart, während der als Begleitung verwendete Song in "seiner" Tonart abgespielt wird.

Anmerkung: Wenn auch die via MIDI empfangenen Notenbefehle transponiert werden sollen, müssen Sie "TRANSPOSE RX (On/Off)" auf S. 218 auf "ON" stellen.

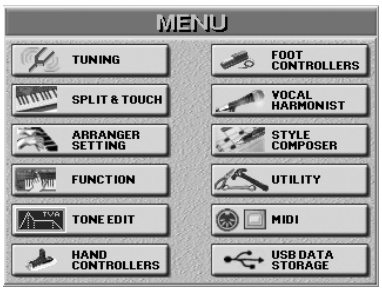
(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Global Transpose

Hierbei handelt es sich um einen übergreifenden Transpositionsparameter, der die Tonhöhe aller G-70-Sektionen beeinflusst. Sein Wert wird zum aktuellen Transpositionsintervall addiert (auch zur "Singer Key"- und User Program-Transposition). Allerdings gilt er nur so lange, bis Sie den G-70 wieder ausschalten oder wieder den Wert "0" wählen.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [TUNING]- und danach das [MASTER TUNE]-Feld.

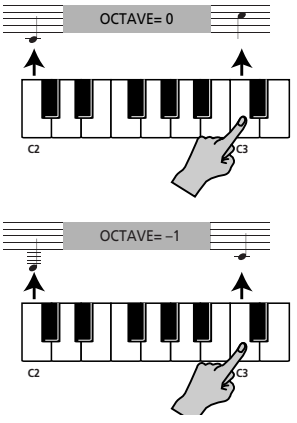
(3) Wählen Sie mit dem [◄ ♭]- oder [# ►]-Feld das Transpositionsintervall des G-70.
Der Einstellbereich lautet –6~0~5. Diese Einstellung gilt für alle Sektionen und alle User-Programme.

Octave

Mit der OCTAVE-Funktion kann der gewählte Part in Oktavschritten (um jeweils 12 Halbtöne) höher oder tiefer transponiert werden.

Diese Funktion könnten Sie z.B. für Solophrasen einsetzen, für welche UP1 und UP2 denselben Klang ansprechen, während UP2 aber ein Oktave tiefer (oder höher) sein soll als UP1. Ein weiterer Einsatzzweck dieser Funktion ist das Ansteuern der "Nebengeräusche" der neuen G-70-Klänge, um z.B. das Gitarrenspiel mit Rutsch- oder Klopfgeräuschen anzureichern.

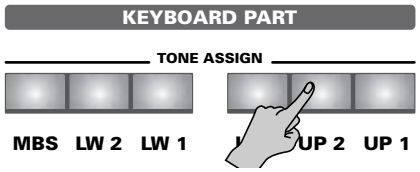
Das funktioniert aber nur, wenn Sie den betreffenden Keyboard-Part (MBS, LW2, LW1, UP3, UP2, UP1) im WHOLE-Modus ansteuern (S. 57). Im SPLIT-Modus kann nämlich nur ein Teil der möglichen Noten gespielt werden (bis zum Splitpunkt). Die "Geräusche" werden der Tastatur zugeordnet, wenn Sie den Wert "–3" wählen.



Außerdem erlaubt dieser Parameter das Ansteuern der Drum Set-Klänge, die bei Normaleinstellung nicht über die Tastatur erreichbar sind. Die Tastatur bietet bekanntlich 76 Tasten, während manche Drum Sets für alle 128 Noten des MIDI-Standards Schlagzeug-/Percussion-Klänge bereitstellen.

Schließlich brauchen Sie diesen Parameter eventuell bei Verwendung der UPPER 3 SPLIT-Funktion (siehe S. 90), um zu verhindern, dass die UP3-Noten viel zu hoch sind und vernünftig gespielt werden zu können.

(1) Wählen Sie mit den TONE ASSIGN-Tastern den Keyboard-Part, den Sie in Oktavschritten transponieren möchten.



(2) Wenn die Hauptseite momentan nicht angezeigt wird, müssen Sie den [EXIT]-Taster drücken.

(3) Stellen Sie mit den OCTAVE [▲][▼]-Feldern das gewünschte Oktavintervall (maximal 4 Oktaven höher oder tiefer) ein.

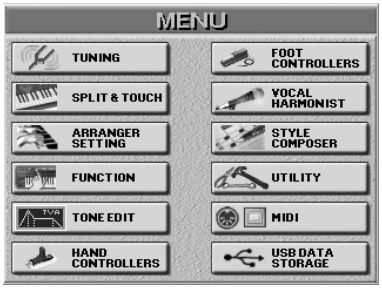
(4) Wiederholen Sie dies bei Bedarf nun mit den übrigen Keyboard-Parts.

Key Touch (Anschlagverhalten)

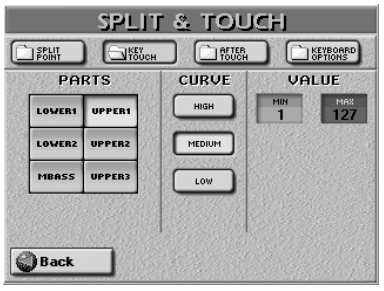
Selbstverständlich ist die Tastatur des G-70 auch anschlagdynamisch. Mithin können die Lautstärke und Klangfarbe der Keyboard-Parts über die Kraft gesteuert werden, mit der Sie die Tasten drücken.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [SPLIT & TOUCH]- und danach das [KEY TOUCH]-Feld.



(3) Drücken Sie ein Part-Feld in der PARTS-Spalte, um den Keyboard-Part zu wählen, dessen Anschlagverhalten Sie ändern möchten.

(4) Wählen Sie mit den CURVE-Feldern das Anschlagverhalten:

[LOW]: Die niedrigste Dynamikstufe. Damit verhält sich die Tastatur fast wie bei einer Orgel. Es wird immer ein ähnlicher Lautstärkewert erzielt.

[MID]: Die mittlere Dynamikstufe. Der höchste Dynamikwert kann mit geringerem Kraftaufwand erreicht werden als bei der Einstellung "HIGH". (Dies ist die Werksvorgabe.)

[HIGH]: Wählen Sie diesen Wert, wenn Sie besonders expressiv spielen möchten. Selbst leichte Variationen der Anschlagstärke bewirken schon hörbare Unterschiede. Allerdings benötigen Sie auch viel mehr Kraft, um die maximale Lautstärke zu erzielen.

Velocity Switch (Min und Max)

Sie können auch den kleinsten (MIN) und größten (MAX) Anschlagwert einstellen, mit dem ein Part angesteuert werden kann. Diese Funktion macht nur Sinn, wenn Sie sie für jeweils zwei Keyboard-Parts einstellen. *Ändern Sie diese Parameterwerte nicht, wenn Sie keinen "komplementären" Part verwenden möchten*, weil Sie sich sonst hinterher wundern, warum z.B. der LW1-Part nur mit relativ hohen Anschlagwerten angesteuert werden kann.

MIN und MAX können jedoch zum Umschalten zwischen zwei Klängen durch eine geschickte Anschlagsdosierung verwendet werden. Ein praktisches Beispiel wäre:

Part	Min	Max	Klang
UP1	1	105	Bandoneon 2 ([ACCORDION], P1)
UP2	106	127	Folk Violin 2 ([STRINGS], P2)

Beide Parts müssen eingeschaltet sein. Hier können Sie mit Anschlagwerten zwischen 1 und 105 (leichter bis relativ harter Anschlag) einen Bandoneonklang ansteuern, während mit Anschlagwerten ab 106 eine Geige gespielt wird.

Selbstverständlich bieten sich noch unzählige andere Möglichkeiten, z.B. MIN= 80/MAX= 127 für den MELODY INTELL-Part (S. 76), damit die Harmonien nur bei hartem Anschlag hinzugefügt werden.

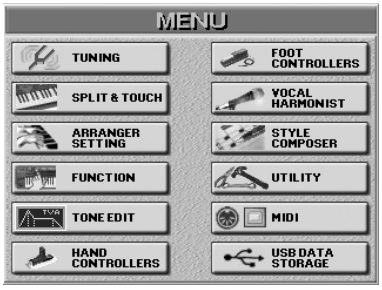
(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Master Tune

Dies ist zwar keine Spielhilfe, aber wichtig ist diese Funktion allemal: Hiermit können Sie die Stimmung des G-70 nämlich an jene von akustischen Instrumenten angleichen.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [TUNING]- und danach das [MASTER TUNE]-Feld.

(3) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die gewünschte Stimmung.
Die Vorgabe lautet "440.0". Diesen Wert können Sie durch Drücken des [440.0Hz]-Feldes aufrufen.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Auf S. 59 wird der "Global Transpose"-Parameter vorgestellt.

Aftertouch

Die Tastatur des G-70 erzeugt auch Aftertouch. Genauer gesagt, handelt es sich um Kanal-Aftertouch: jeder MIDI-Kanal (oder Part) sendet nur jeweils einen Aftertouch-Wert.

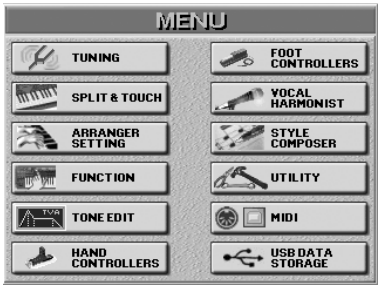
"Aftertouch" bedeutet, dass man eine Taste nach dem Spielen einer Note noch weiter hinunter drückt. Der dabei erzielte Effekt ähnelt in der Regel dem mit dem BENDER/MODULATION-Hebel beeinflussten Effekt: Man kann die Tonhöhe, die Lautstärke, die Modulation usw. beeinflussen.

Im Falle des G-70 kann man hiermit sogar den Arranger steuern.

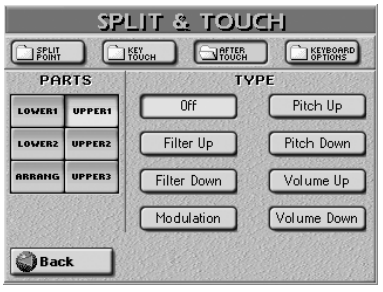
Aftertouch-Daten werden nur von folgenden Parts ausgewertet: Upper 1/2/3, Lower 1/2 und Arranger.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [SPLIT&TOUCH]- und danach das [AFTER TOUCH]-Feld.



(3) Drücken Sie das Feld des Parts, dessen Aftertouch-Verhalten Sie einstellen möchten (es "leuchtet").

(4) Drücken Sie das Feld des Parameters (der Funktion), den Sie über den Aftertouch beeinflussen möchten.
Anmerkung: Aftertouch funktioniert nur jeweils in einer Richtung (es werden nur positive oder negative Werte erzeugt).

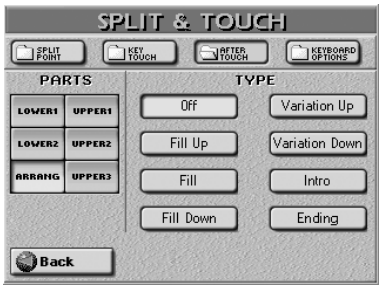
- Off—Der betreffende Part wertet keine Aftertouch-Befehle aus.
- Filter Up—Die Filterfrequenz des betreffenden Parts kann angehoben werden (er wird also heller).

Anmerkung: Je nach dem für "TVF Cutoff" eingestellten Wert (S. 127) erzielen Sie hiermit eventuell kein hörbares Ergebnis. Das gilt auch für Klänge, deren Filter bereits den Höchstwert verwendet.

- **Filter Down**—Die Filterfrequenz des betreffenden Parts kann verringert werden (er wird also dumpfer).
  Anmerkung: Je nach dem für "TVF Cutoff" eingestellten Wert (S. 127) erzielen Sie hiermit eventuell kein hörbares Ergebnis. Das gilt auch für Klänge, deren Filter bereits den Mindestwert verwendet.
- **Modulation**—Wählen Sie diese Funktion, um dem Aftertouch die Modulationsfunktion des BENDER/MODULATION-Hebels zuzuordnen.
- **Pitch Up**—Durch Erhöhen des Tastendrucks können Sie die gespielten Noten maximal zwei Halbtöne nach oben beugen.
- **Pitch Down**—Durch Erhöhen des Tastendrucks können Sie die gespielten Noten maximal zwei Halbtöne nach unten beugen.
- **Volume Up**—Wählen Sie diesen Parameter, um über den Aftertouch die Lautstärke des Parts zu beeinflussen.
- **Volume Down**—Wählen Sie diesen Parameter, um die Lautstärke des Parts über den Aftertouch abzusenken.
  Anmerkung: Bedenken Sie, dass sich die Aftertouch-Zuordnung immer auf einen Keyboard-*Part* bezieht. Bei Anwahl eines anderen Klangs für jenen Part werden die Werte also nicht auf "0" gestellt.

■Wenn Sie ARRANG drücken

Die Aftertouch-Funktion kann auch zum Steuern der Style-Wiedergabe genutzt werden. Wenn Sie auf der SPLIT & TOUCH/AFTER TOUCH-Seite das [ARRANG]-Feld drücken, erscheint folgende Anzeige:



Anmerkung: Bei Anwahl von "ARRANG" werden die Aftertouch-Zuordnungen der Keyboard-Parts nicht zurückgestellt.
Anmerkung: Selbst Aftertouch-Befehle, die außerhalb des Akkorderkennungsgebiets erzeugt werden, lösen die Schaltfunktion aus.

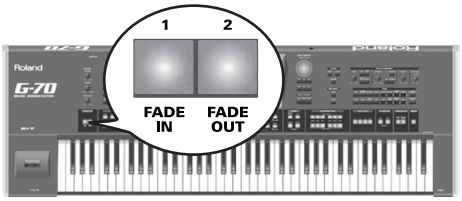
- **Off**—Der Arranger wertet keine Aftertouch-Befehle aus.
- **Fill Up**—Hiermit starten Sie das Fill-In, mit dem die nächste Variation aufgerufen wird (z.B. von MAIN "1" zu "2"). Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur komplexesten Ebene ("Variation 4") zu gelangen. Wenn Sie den Aftertouch danach noch weiter verwenden, passiert jedoch nichts. Sie können also nicht zur niedrigsten Stufe ("Variation 1") zurückgehen.
- **Fill Remain**—Auch hier wird ein Fill-In gestartet, das jedoch keine andere MAIN-Begleitung aufruft.
- **Fill Down**—Hiermit starten Sie das Fill-In, mit dem die vorangehende Variation aufgerufen wird (z.B. von MAIN "2" zu "1"). Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur einfachsten Ebene ("Variation 1") zu gehen. Wenn Sie den Aftertouch danach noch weiter verwenden, passiert jedoch nichts. Sie können also nicht zur höchsten Stufe ("Variation 4") zurückkehren.
- **Variation Up**—Sorgt dafür, dass der Arranger die nächste Style-Variation (z.B. von MAIN "1" zu "2") wählt. Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur komplexesten Ebene ("Variation 4") zu gelangen.
- **Variation Down**—Sorgt dafür, dass der Arranger die vorangehende Style-Variation (z.B. von MAIN "4" zu "3") wählt. Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur einfachsten Ebene ("Variation 1") zu gelangen.
- **Intro**—Über den Aftertouch kann ein INTRO-Pattern des aktiven Music Styles gewählt werden. Hierbei handelt es sich um das Intro der aktuell gewählten Variationsebene (1~4).
- **Ending**—Über den Aftertouch kann ein ENDING-Pattern des aktiven Music Styles gewählt werden. Hierbei handelt es sich um das Ending der aktuell gewählten Variationsebene (1~4).

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

ASSIGN SW-Taster

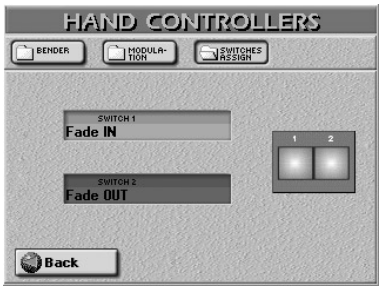
Die ASSIGN SW-Taster [1] und [2] bieten Zugriff auf Funktionen, die man normalerweise nur über das Display (und folglich relativ umständlich) wählen kann.

Ab Werk startet man mit ASSIGN SW [1] ein Fade-In, während ASSIGN SW [2] der Fade-Out-Funktion zugeordnet ist. Siehe auch S. 138.



Wenn Sie [1] oder [2] mehr als eine Sekunde gedrückt halten, erscheint eine Seite, auf der Sie den Tastern andere Funktionen zuordnen können.

Die ASSIGN SW-Funktionen können in einem User-Programm gespeichert werden.



Das "Display" des gedrückten Tasters leuchtet bereits.

(1) Um dem anderen Taster eine Funktion zuzuordnen, müssen Sie dessen "Display" drücken.

(2) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad und den [DEC]/[INC]-Tastern eine der folgenden Funktionen:

- **Off**—Der betreffende ASSIGN SW-Taster ist nicht belegt.
- **Rotary HB Slow/Fast**—Hiermit kann abwechselnd die hohe und niedrige Rotary-Geschwindigkeit gewählt werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.
- **Rotary HB On/Off**—Hiermit kann der Rotary-Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.
- **Fade In**—"Fade In" ist eine Funktion, die Sie vielleicht hin und wieder brauchen. Wenn Sie sie auslösen, blinkt der zugeordnete Taster ([1] oder [2]). Bei einem Fade-In nimmt die Lautstärke der Arranger- und Keyboard-Parts allmählich zu. Es entsteht also der Eindruck, dass die Musik schon lange spielt. Dabei wird die Lautstärke zunächst auf den Mindestwert gestellt, um dann allmählich auf den Wert angehoben zu werden, den Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler eingestellt haben. Sobald das Fade-In beendet ist, erlischt der ASSIGN SW-Taster wieder.
- **Fade Out**—Das Ausblenden eines Songs ("Fade Out") ist in der Popmusik sehr verbreitet. Mit dem G-70 können Sie auch solche Titel originalgetreu beenden. Drücken Sie den zugeordneten ASSIGN SW-Taster (fängt an zu blinken). Die Lautstärke sinkt allmählich auf den Mindestwert (und der Taster leuchtet konstant).
- **Scale Upper**—Hiermit können Sie den drei Upper-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Scale Lower**—Hiermit können Sie den Lower-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Half Bar on Fill In**—Hiermit kann die Half Bar-Funktion per ASSIGN SW-Taster abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Bestimmte Titel im 4/4-Takt enthalten Takte, die nur zwei Schläge lang sind. Solche "halbierten" Takte kommen z.B. oft zwischen der ersten und zweiten Strophe, aber auch zum Ende eines Refrains oder Mittelteils vor. Mit dieser Funktion sind solche "Abweichungen" auf dem G-70 ebenfalls möglich. Dadurch ändert sich die Style-Wiedergabe nicht sofort. Erst beim Auslösen eines Fill-Ins kommt die Funktion zum Tragen: die Dauer der Überleitung wird halbiert.
- **Arranger Hold**—Hiermit kann die Arranger Hold-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 80.
- **Dynamic Arranger**—Hiermit kann die Dynamic Arranger-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 81.
- **Arr Chord Off**—Hiermit können Sie die Akkorderkennung des Arrangers ausschalten, so dass nur noch das Schlagzeug und die Percussion des gewählten Styles wiedergegeben werden. Siehe S. 80.
- **Arranger RIT Tempo**—Hiermit starten Sie die RIT-Funktion des Arrangers (S. 82).
- **Arranger ACC Tempo**—Hiermit starten Sie die ACC-Funktion des Arrangers (S. 82).
- **Reset/Start Tempo**—Bewirkt, dass die Arranger-Wiedergabe bei Betätigen des ASSIGN SW-Tasters zum ersten Takt des gewählten Style-Pattern springt. Das ist hilfreich, wenn Sie Sänger oder Solisten begleiten, die nicht ganz "timingfest" sind, so dass "der Arranger" ab und zu aus dem Tritt kommt.
- **Keyboard Exchange UP2/1**—Hiermit können Sie den UP1-Part ausschalten und gleichzeitig den UP2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind UP1 und UP2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des ASSIGN SW-Tasters einer von beiden aktiviert.
- **Keyboard Exchange LW2/1**—Hiermit können Sie den LW1-Part ausschalten und gleichzeitig den LW2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind LW1 und LW2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des ASSIGN SW-Tasters einer von beiden aktiviert.
- **MBass/Keyboard Arranger**—Hiermit wird der Arranger Chord-Parameter auf "Off" gestellt (Akkord- und ABS-Erkennung werden ausgeschaltet, siehe S. 80). Zudem werden der Keyboard SPLIT-Modus gewählt und der MBS-Part aktiviert (und umgekehrt).
  Anmerkung: Der Arranger hält bei Drücken des ASSIGN SW-Tasters nicht an. Wenn Sie nämlich die "Arr Hold"-Funktion (S. 80) aktiviert haben, wird die Begleitung mit dem zuletzt erkannten Akkord fortgesetzt, so dass Sie den MBS-Part u.U. kaum hören. Eine gute Idee wäre daher, dem anderen ASSIGN SW-Taster die Arranger Hold-Funktion zuzuweisen (siehe oben) und jene Funktion ebenfalls auszuschalten, damit der Arranger nur noch den Schlagzeugpart des gewählten Styles wiedergibt.
- **Piano/Standard**—Mit dem ASSIGN SW-Taster können Sie zwischen den Arranger Chord-Modi *Standard* und *Piano Style* hin und her wechseln. Bei ersterem wird als Akkorderkennungsgebiet (S. 80) automatisch LEFT gewählt. Wechseln Sie hingegen zu *Piano Style*, so wird automatisch WHOLE gewählt. Außerdem wird der Upper1-Part aktiviert (sofern er ausgeschaltet war).

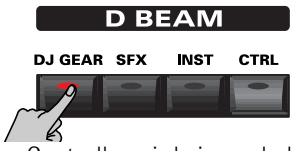
(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Verwendung des D Beam-Controllers

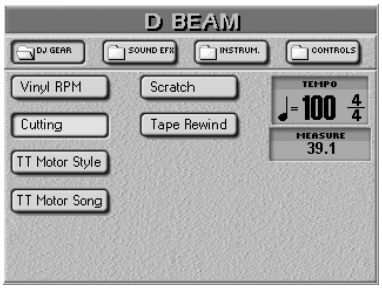
Mit dem D Beam-Controller können unterschiedliche musikalische Aspekte beeinflusst bzw. weitere Dinge durch bloße Hand- oder Kopfbewegungen hinzugefügt werden. Sie müssen nur darauf achten, dass sich Ihre Hand usw. maximal 40cm über den beiden Sensoren befindet. Ihre Bewegungen beeinflussen dann die Musik.

Hören wir uns zunächst die DJ GEAR-Funktionen an.

(1) Drücken Sie den D BEAM-Taster, dem die benötigte Funktion zugeordnet ist (in unserem Fall ist das [DJ GEAR]):

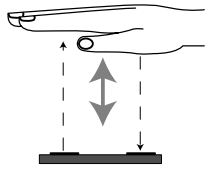


Der D Beam-Controller wird eingeschaltet und im Display erscheint folgende Seite:



(2) Starten Sie die Wiedergabe eines Styles (S. 24) oder Songs (S. 37).

(3) Bewegen Sie eine Hand über den beiden D Beam-Sensoren auf und ab.



Sie hören nun den "VinylRPM"-Effekt. Jetzt wollen wir "scratchen"...

(4) Drücken Sie das [SCRATCH]-Feld.

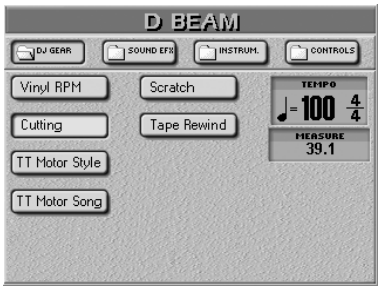
(5) Bewegen Sie Ihre Hand noch einmal über den D Beam-Sensoren auf und ab.
Nun müssten Sie einen Scratch-Klang hören.
Probieren Sie auch die übrigen Effekte aus, indem Sie das Feld [SOUND EFX], [INSTRUMENTS] bzw. [CONTROL] drücken und dort eine Option wählen.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

D Beam-Funktionen

Der D Beam-Controller enthält zwei Sensoren, die Bewegungen (einer Hand oder eines anderen Körperteils) registrieren. Die registrierten Positionen werden in MIDI-Befehle übersetzt und für unterschiedliche Funktionen verwendet.

(1) Wenn Sie dem D BEAM eine andere Funktion zuordnen möchten, ohne jene gleich zu wählen, müssen Sie den Button der gewünschten Funktion gedrückt halten.
Betätigen Sie den Button hingegen nur kurz, so wird die neue Funktion gleich aktiviert.



Es gibt 4 Gruppen (DJ GEAR, SOUND EFX, INSTRUM. und CONTROLS).

(2) Drücken Sie das Feld, das der gewünschten Funktion zugeordnet ist (siehe unten).

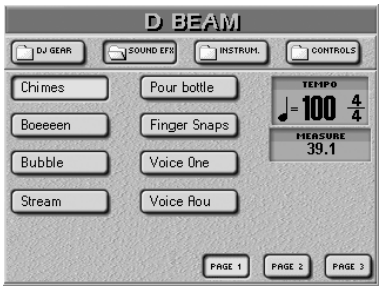
(3) Wählen Sie mit den Feldern [DJ GEAR], [SOUND EFX], [INSTRUM] und [CONTROLS] die übrigen Gruppen und ordnen Sie ihnen ebenfalls Funktionen zu.
Die Zuordnungen aller vier Gruppen (DJ GEAR, SOUND EFX, INSTRUM, CONTROLS) werden jeweils in einem User-Programm gespeichert, so dass Sie beim Spielen sehr leicht zwischen vier Einstellungen umschalten können.

DJ Gear

- **Vinyl RPM**—Simuliert den Klang, den man erzielt, wenn man eine Schallplatte mit der Hand auf dem Plattenteller hin und her dreht (um den gewünschten Startpunkt zu finden).
- **Cutting**—Ein besonders steiles Filter, mit dem man die hohen Frequenzen aus dem Signal filtern kann (DJs tun das oft und gerne).
- **TT Motor**—Simuliert den Effekt, der bei plötzlichem Ausschalten eines Plattenspielers auftritt: die Geschwindigkeit verringert sich, während der Klang immer dumpfer wird.
- **Scratching**—Hier dient der D Beam zum "Scratchen". Das haben Sie bestimmt schon einmal gehört...
- **Tape Rewind**—Erlaubt das Abspielen eines Klangs, der das Zurückspulen einer Kassette bei laufender Wiedergabe simuliert (die Signale werden mit hoher Geschwindigkeit rückwärts abgespielt).

Sound EFX

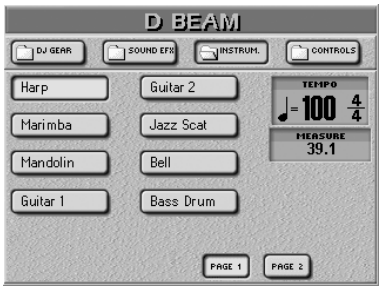
Hier können Sie eines von mehreren "Geräuschen" wählen, das mit Handbewegungen über dem D Beam gestartet werden kann. Die Klangeffekte sollen hier nicht in epischer Breite beschrieben werden: probieren Sie sie einfach aus!



Die Auswahl erstreckt sich über mehrere Seiten, die Sie bei Bedarf mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 3] aufrufen können.

Instrum

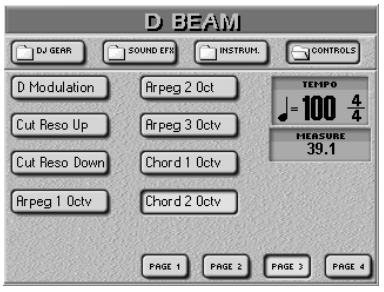
Hier dient der D Beam zum Spielen kurzer Phrasen. Die Tonhöhe und Akkorde jener Phrasen richten sich nach den Noten, die Sie auf der Tastatur spielen. Probieren Sie die verschiedenen Optionen einfach mal aus, weil das mehr sagt als viele Worte.



Bei Bedarf können Sie mit [PAGE 2] zu einer anderen Seite wechseln (und mit [PAGE 1] wieder zurück).

Controls

Hier finden Sie Optionen zum Steuern von G-70-Funktionen:



Die Auswahl erstreckt sich über mehrere Seiten, die Sie bei Bedarf mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 4] aufrufen können.

Anmerkung: Wenn Sie vorhaben, Arranger-Funktionen mit dem D Beam zu steuern, empfiehlt es sich, die Hold-Funktion (S. 80) zu aktivieren.

- **Start/Stop Style**—Je nach dem aktuellen Status des Songs (Start/Stop), können Sie die Wiedergabe mit einer Handbewegung stoppen bzw. starten. Mit einer weiteren Bewegung starten (oder stoppen) Sie sie wieder.
- **Start/Stop Song**—Je nach dem aktuellen Status des Recorders (Start/Stop), können Sie ihn mit einer Handbewegung stoppen bzw. starten. Mit einer weiteren Bewegung starten (oder stoppen) Sie ihn wieder.
- **Fade OUT**—Das Ausblenden eines Songs ist in der Popmusik sehr verbreitet. Mit dem G-70 können Sie auch solche Titel originalgetreu beenden. Eine Handbewegung oberhalb der D Beam-Sensoren genügt, damit die Lautstärke allmählich auf den Mindestwert absinkt.
- **Auto Fill**—Hiermit kann der [AUTO FILL IN]-Taster (und seine Funktion) ein- und ausgeschaltet werden.
- **Fill Up**—Hiermit starten Sie das Fill-In, mit dem die nächste Variation aufgerufen wird (z.B. von MAIN "1" zu "2"). Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur komplexesten Ebene ("Variation 4") zu gehen. Wenn Sie den D Beam danach noch weiter verwenden, passiert jedoch nichts. Sie können also nicht zur niedrigsten Stufe ("Variation 1") zurückgehen.
- **Fill Down**—Hiermit starten Sie das Fill-In, mit dem die vorangehende Variation aufgerufen wird (z.B. von MAIN "2" zu "1"). Diese Funktion kann höchstens drei Mal verwendet werden, um zur einfachsten Ebene ("Variation 1") zu gehen. Wenn Sie den D Beam danach noch weiter verwenden, passiert jedoch nichts. Sie können also nicht zur höchsten Stufe ("Variation 4") zurückgehen.
- **ADrum On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller den ADrums-Part des Arrangers ein- und ausschalten. Es gibt auch Einstellungen, bei denen mehrere Parts gleichzeitig ein-/ausgeschaltet werden (siehe unten).
- **ABass On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller den ABass-Part des Arrangers ein- und ausschalten.
- **Accomp On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller die Arranger-Begleitparts (ACC1~6) ein-/ausschalten.
- **ABs+ADr On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller den ABass- und ADrums-Part ein-/ausschalten.
- **ABs Acc On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller den ABass- und die ACC1~6-Parts ein-/ausschalten.
- **ADr Acc On/Off**—Sie können mit dem D Beam-Controller den ADrums- und die ACC1~6-Parts ein-/ausschalten.
- **Tempo Up**—Hiermit können Sie das aktuelle Arranger- oder Recorder-Tempo erhöhen. Sobald sich Ihre Hand außerhalb des D Beam-Bereiches befindet, wird wieder der zuvor eingestellte Tempowert verwendet.
- **Tempo Down**—Hiermit können Sie das aktuelle Arranger- oder Recorder-Tempo verringern. Sobald sich Ihre Hand außerhalb des D Beam-Bereiches befindet, wird wieder der zuvor eingestellte Tempowert verwendet.
  Anmerkung: Alle mit "°"markierten Funktionen beeinflussen nur den jeweils aktiven Keyboard-Part.
- **Pitch Up°**—Handbewegungen über dem D Beam erzeugen Werte zwischen "64" (kein Pitch Bend) und "127" (maximal angehobene Tonhöhe). Ihre Hand darf sich maximal ±40cm über dem Sensor befinden. Sobald sich die Hand außerhalb des D Beam-Bereiches befindet, wird wieder der Wert "64" (kein Pitch Bend) eingestellt. Das maximale Pitch Bend-Intervall umfasst zwei Halbtöne.

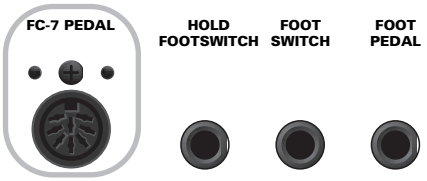
- **Pitch Down°**—Handbewegungen über dem D Beam erzeugen Werte zwischen "64" (kein Pitch Bend) und "0" (maximale Absenkung). Sobald sich die Hand außerhalb des D Beam-Bereiches befindet, wird wieder der Wert "64" (kein Pitch Bend) eingestellt.
- **D Modulation°**—Wählen Sie diese Funktion, um dem D Beam die Modulationsfunktion des BENDER/MODULATION-Hebels zuzuordnen.
- **Cut&Reso Up°**—(Nur für Upper1, 2 und/oder Upper3) Mit Handbewegungen ändern Sie die Klangfarbe des Upper1/2/3-Parts, indem Sie die Filterfrequenz (den TVF Cutoff-Wert) beeinflussen (siehe auch S. 127). Der Resonance-Wert wird hierbei auf "+63" (Maximalwert) gestellt, während sich die Cutoff-Frequenz im Bereich "0" (keine Änderung) bis "+63" (maximal angehoben) steuern lässt. Damit können Sie Dance/Techno-gerechte Filtereffekte erzeugen. Sobald sich Ihre Hand außerhalb der D Beam-Reichweite befindet, wird für beide Parameter (Resonance und TVF Cutoff) wieder "0" eingestellt (keine Änderung).
  Anmerkung: Wenn "TVF Cutoff" bereits den Wert "+63" verwendet, können Sie die Frequenz mit dem D Beam-Controller nicht noch weiter anheben. Dann ist die folgende Option wahrscheinlicher sinnvoller. Bestimmte Klänge verwenden schon vorgabeseitig den maximal möglichen "TVF Cutoff"-Wert. Dann können Sie keine weiteren Obertöne (durch Öffnen des Filters) mehr hinzufügen.
- **Cut&Reso Down°**—(Nur für Upper1, 2 und/oder Upper3) Mit Handbewegungen ändern Sie die Klangfarbe des Upper1/2/3-Parts, indem Sie die Filterfrequenz (den TVF Cutoff-Wert) beeinflussen (siehe S. 127). Der Resonance-Wert wird hierbei auf "+63" (Maximalwert) gestellt, während sich die "TVF Cutoff"-Frequenz im Bereich "0" (keine Änderung) bis "–64" (minimaler Wert) steuern lässt. Sobald sich Ihre Hand außerhalb der D Beam-Reichweite befindet, wird für beide Parameter (Resonance und TVF Cutoff) wieder "0" eingestellt (keine Änderung).
  Anmerkung: Wenn "TVF Cutoff" bereits den Wert "–64" verwendet, können Sie die Frequenz nicht noch weiter absenken.
- **Arpeggio Oct 1/2/3**—Mit dem D Beam-Part können Arpeggien (gebrochene Akkorde) erzeugt werden, die auf den Akkorden des aktuellen Songs beruhen. Je nach der gewählten Einstellung werden die Noten innerhalb 1, 2 oder 3 Oktaven gespielt.
  Anmerkung: Vergessen Sie nicht, dem LW2-Part (der als "D Beam-Part" fungiert) einen geeigneten Klang zuzuordnen.
- **Chord Oct 1/2/3**—Sie können mit dem D Beam-Part Akkorde erzeugen, die auf dem aktuellen Song beruhen. Hiermit können Sie also Blechbläser- und Gitarreneinwürfe einfügen. Der Anschlagwert für diese "Hits" lautet "100". Die Ziffer (1, 2 oder 3) bezieht sich auf die Oktave des hinzugefügten Akkords: *1*= A♭3~G4, *2*= A♭4~G5 und *3*= A♭5~G6. Sobald sich Ihre Hand außerhalb der D Beam-Reichweite befindet, wird der Akkord wieder ausgeschaltet.
  Anmerkung: Vergessen Sie nicht, dem LW2-Part (der als "D Beam-Part" fungiert) einen geeigneten Klang zuzuordnen.
- **Minus One**—Sie können die Funktion des MINUS ONE-Tasters übernehmen und mit Handbewegungen Parts stummschalten (S. 40).
- **Rotary Slow/Fast**—Umschalten zwischen der schnellen und langsamen Rotary-Geschwindigkeit. Das funktioniert nur, wenn man "Rotary" als Multi-FX-Typ definiert.

(4) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Verwendung optionaler Fußtaster

FC7 PEDAL

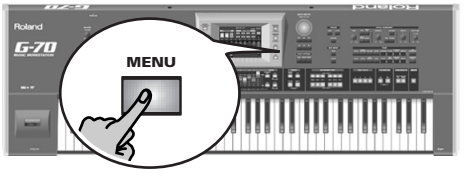
An die FC7 PEDAL-Buchse des G-70 lässt sich eine optionale FC-7 Fußtastereinheit anschließen.



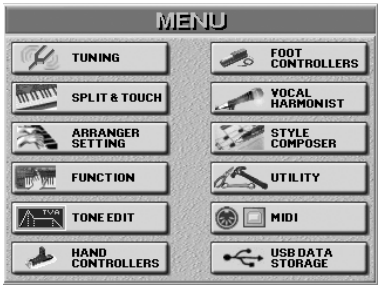
Vorgabeseitig lassen sich mit den einzelnen Fußtastern verschiedene Arranger-Funktionen steuern. Sie können ihnen aber auch andere Funktionen zuordnen.

Anmerkung: Diese Zuordnungen gelten für den G-70 insgesamt und werden nicht in den User-Programmen gespeichert. Bei Aufrufen eines anderen User-Programms ändern sich die Funktionen der FC-7 also nicht. Die Zuordnungen lassen sich aber (zusammen mit allen User-Programmen) speichern, siehe "Save User Program Set" auf S. 204.

(1) Drücken Sie den MENU-Taster.



Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [FOOT CONTROLLER]- und danach das [FC-7]-Feld.

Anmerkung: Die zugeordneten Funktionen gelten für den G-70 insgesamt und werden nicht in den User-Programmen gespeichert.

(3) Drücken Sie das Feld des Fußtasters, dem Sie einen andere Funktion zuordnen möchten.
Beispiel: Um dem zweiten Fußtaster von rechts der Einheit eine Funktion zuzuordnen, müssen Sie im Display das vorletzte Taster-Feld drücken.

(4) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Funktion.

- **Start/Stop, Intro, Variat 1, Variat 2, Variat 3, Variat 4, Ending**—Hierbei handelt es sich um die Standardfunktionen der FC-7 (Fußtaster 1~7) Sie haben die gleichen Funktionen wie die STYLE CONTROL-Taster.
- **MBass/KBD Arranger**—Hiermit wird der Arranger Chord-Parameter auf "Off" gestellt (Akkord- und ABS-Erkennung werden ausgeschaltet, siehe S. 80). Zudem werden der Keyboard SPLIT-Modus gewählt und der MBS-Part aktiviert (und umgekehrt).
  Anmerkung: Das heißt aber nicht, dass der Arranger anhält, wenn Sie den Fußtaster betätigen. Wenn Sie nämlich die "Arr Hold"-Funktion (S. 80) aktiviert haben, wird die Begleitung mit dem zuletzt erkannten Akkord fortgesetzt, so dass Sie den MBS-Part u.U. kaum hören. Eine gute Idee wäre daher, die Arranger Hold-Funktion einem ASSIGN SW-Taster (oder einem anderen Fußtaster der FC-7) zuzuweisen, damit Sie jene Funktion ausschalten können und der Arranger nur noch den Schlagzeugpart des gewählten Styles wiedergibt.
- **Piano/Standard**—Wechselt zwischen den Arranger-Modi *Standard* und *Piano Style* hin und her. Bei ersterem wird als Akkorderkennungsgebiet (S. 80) automatisch LEFT gewählt. Wechseln Sie hingegen zu *Piano Style*, so werden automatisch WHOLE gewählt, der KBD MODE [WHOLE]-Taster eingeschaltet und der Upper1-Part aktiviert (sofern er ausgeschaltet war).
- **Half Bar on Fill In**—Mit dem zugeordneten Fußtaster kann die "Half Bar"-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Bestimmte Titel im 4/4-Takt enthalten Takte, die nur zwei Schläge lang sind. Solche "halbierten" Takte kommen z.B. oft zwischen der ersten und zweiten Strophe, aber auch zum Ende eines Refrains oder Mittelteils vor. Dadurch ändert sich die Style-Wiedergabe nicht sofort. Erst beim Auslösen eines Fill-Ins kommt die Funktion zum Tragen: die Dauer der Überleitung wird halbiert.
- **Arr Chord Off**—Hiermit können Sie die Akkorderkennung des Arrangers ausschalten, so dass nur noch das Schlagzeug und die Percussion des gewählten Styles wiedergegeben werden. Siehe auch (S. 80).
- **Arranger Hold**—Hiermit kann die Arranger Hold-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 80.
- **Dynamic Arranger**—Hiermit kann die Dynamic Arranger-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 81.
- **Arranger RIT Tempo, Arranger ACC Tempo**—Der Fußtaster hat dieselbe Funktion wie der RIT- bzw. ACC-Parameter (S. 82).
- **Arranger Default Tempo**—Per FC-7 können Sie das Arranger-Tempo wieder auf den Vorgabewert (Bestandteil eines jeden Styles) stellen.
- **Reset/Start Tempo**—Bewirkt, dass die Arranger-Wiedergabe bei Betätigen des zugewiesenen Fußtasters zum ersten Takt des gewählten Style-Pattern springt. Das ist hilfreich, wenn Sie Sänger oder Solisten begleiten, die nicht ganz "timingfest" sind, so dass "der Arranger" ab und zu aus dem Tritt kommt.
- **Tap Tempo**—Gleiche Funktion wie der [TAP]-Taster.
- **Bass Inversion**—Hiermit kann die Bass Inversion-Funktion ein- und ausgeschaltet werden (S. 75).
- **Melody Intelligent**—Gleiche Funktion wie der frontseitige [MELODY INTELL]-Taster: Sie können damit die Melody Intelligence-Funktion ein- und ausschalten.
- **Scale Upper/Scale Lower**—Hiermit können Sie den drei Upper-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Scale Lower**—Hiermit können Sie den Lower-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Keyboard Exchange UP2/1**—Hiermit können Sie den UP1-Part ausschalten und gleichzeitig den UP2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind UP1 und UP2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des Fußtasters einer von beiden aktiviert.
- **Keyboard Exchange LW2/1**—Hiermit können Sie den LW1-Part ausschalten und gleichzeitig den LW2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind beide LW1 und LW2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des Fußtasters einer von beiden aktiviert.
- **Punch In/Out**—Der Fußtaster kann zum Ein- und Aussteigen verwendet werden, wenn Sie mit dem Sequenzer des G-70 im "Punch I/O"-Modus aufnehmen (S. 156).
- **Portamento**—Schaltet die Portamento-Funktion (S. 91) ein/aus.
- **Soft, Sostenuto, Hold**—Der zugeordnete Fußtaster fungiert als Leise-, Sostenuto- oder Dämpferpedal. Beachten Sie, dass Sie die Dämpferfunktion ("Hold") auch einem separaten –aber ebenfalls optionalen– Fußtaster (DP-2, DP-6 oder BOSS FS-5U), den Sie an die HOLD FOOTSWITCH-Buchse anschließen, zuordnen können.
- **Hold Lower1**—Entspricht der LOWER 1 HOLD-Funktion (siehe S. 92).
- **Hold Lower2**—Entspricht der LOWER 2 HOLD-Funktion (siehe S. 92).
- **Hold Lower 1–2**—Hiermit kann die LOWER 1/2 HOLD-Funktion ein- und ausgeschaltet werden.
- **Rotary HB Slow/Fast**—Hiermit kann abwechselnd die hohe und niedrige Rotary-Geschwindigkeit gewählt werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.
- **Rotary HB On/Off**—Hiermit kann der Rotary-Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.

- **User Program Up, User Program Down**—Mit "Up" kann das vorangehende und mit "Down" das nächste User-Programm gewählt werden.
- **Play/Stop Song**—Starten/Anhalten des Recorders. Gleiche Funktion wie der [PLAY/STOP ►/■]-Taster.
- **Talk**—Der Fußtaster hat dieselbe Funktion wie der [TALK]-Taster der VOCAL HARMONIST-Sektion.
- **Harmony On/Off**—Mit dem Fußtaster kann die momentan aktive HARMONY-Funktion ([VOCODER], [SMALL] oder [ENSEMBLE]) ein- und ausgeschaltet werden. Wählen Sie diese Funktion, wenn Sie die Harmonien nur in den Refrains verwenden möchten und beim Spielen keine Zeit haben, den entsprechenden Taster im Bedienfeld zu drücken.
- **Minus One**—Mit dem Fußtaster kann die Minus-One-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Auf S. 40 erfahren Sie, wie man die Minus One-Funktion konfiguriert.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Dämpferfunktion ("Hold"-Fußtaster)

Dank dieser "Halte"- oder "Dämpfer"-Funktion können die Noten –wie auf einem akustischen Klavier– mit einem Fußtaster gehalten werden, der an die HOLD FOOTSWITCH-Buchse angeschlossen ist. Sie können diesem Fußtaster zwar keine anderen Funktionen zuordnen, aber bestimmen *wann* ein bestimmter Part seine Befehle auswerten soll.

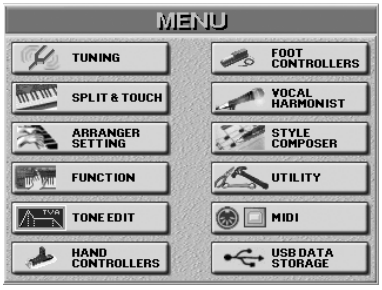
Die Dämpferfunktion ist für folgende Parts belegt: UP1/2/3, LW1/2 sowie M.Bass, sofern Sie den WHOLE-Modus wählen. Im SPLIT-Modus gilt die Hold-Funktion nur für den ganz rechts spielbaren Part. Bei gestapelten UP1/2/3-Parts spricht die Dämpferfunktion alle aktiven Upper-Parts an. (Bei Anwahl von "Auto".)

Außerdem können Sie bestimmen, ob die Melody Intelligence-Funktion (MELODY INTELL) Dämpferbefehle auswerten soll.

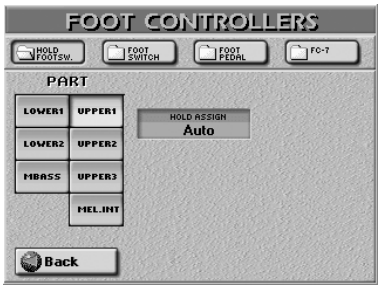
Anmerkung: Hierfür müssen Sie einen optionalen DP-2, DP-6 oder BOSS FS-5U Fußtaster mit der HOLD FOOTSWITCH-Buchse verbinden.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [FOOT CONTROLLER]- und danach das [HOLD FOOTSW.]-Feld.



(3) Drücken Sie das PART-Feld, dessen Dämpferfunktion (HOLD) Sie ändern möchten.

(4) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Funktion ("Hold Assign").
"**Auto**" bedeutet, dass der betreffende Part nur auf Dämpferbefehle reagiert, wenn er entweder der gesamten Tastatur (WHOLE) oder der rechten Hälfte (SPLIT) zugeordnet ist. "**On**" bedeutet, dass der betreffende Part immer auf Dämpferbefehle reagiert – also auch, wenn er der linken Tastaturhälfte zugeordnet ist. "**Off**" bedeutet, dass Dämpferbefehle von dem betreffenden Part nicht ausgewertet werden.

(5) Drücken Sie bei Bedarf weitere PART-Taster, um auch dafür die gewünschte HOLD ASSIGN-Einstellung vorzunehmen.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

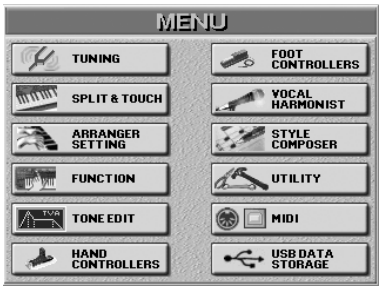
Fußtaster (Foot Switch)

Einem optionalen DP-2, DP-6 oder BOSS FS-5U Fußtaster, den man an die FOOT SWITCH-Buchse anschließt, kann eine der folgenden Funktionen zugeordnet werden. Solange Sie die Vorgabe nicht ändern, dient der Fußtaster zum Starten und Anhalten der Arranger-Wiedergabe. Die Fußtasterzuordnung kann in einem User-Programm gespeichert werden.

Die Vorgabe lautet "Start/Stop – Starten und Anhalten der Arranger-Wiedergabe. Beachten Sie, dass sich auch Leise-, Sostenuto- und verschiedene Dämpferpedal-Funktionen zuordnen lassen. Allerdings kann der Fußtaster nur jeweils eine Funktion übernehmen.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [FOOT CONTROLLER]- und danach das [FOOT SWITCH]-Feld.

(3) Drücken Sie das Feld der Funktion, die Sie dem Fußtaster zuordnen möchten.
Die Auswahl erstreckt sich über mehrere Seiten, die Sie bei Bedarf mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 3] aufrufen können.

- **Start/Stop**—Starten/Anhalten der Arranger-Wiedergabe. Gleiche Funktion wie der [START/STOP]-Taster.
- **Play/Stop**—Starten/Anhalten des Recorders und 16-Spur-Sequenzers. Gleiche Funktion wie der [PLAY/STOP ►/■]-Taster.
- **Intro**—Wählt während der Arranger-Wiedergabe das Intro der aktuellen Variationsebene (1~4). Gleiche Funktion wie der [INTRO]-Taster.
- **Ending**—Wählt während der Arranger-Wiedergabe das Ending der aktuellen Variationsebene (1~4).
- **Variat 1~4**—Der Fußtaster kann zum Wechseln zur hier gewählten VARIATION verwendet werden. Das entsprechende Style-Pattern wird dann ab dem nächsten Takt verwendet.
- **Bass Inversion**—Hiermit kann die Bass Inversion-Funktion ein- und ausgeschaltet werden (S. 75).
- **Arr/M.Bass**—Hiermit wird der Arranger Chord-Parameter auf "Off" gestellt (Akkord- *und* ABS-Erkennung werden ausgeschaltet, siehe S. 80), gleichzeitig werden KBD MODE [SPLIT] gewählt und der MBS-Part aktiviert (und umgekehrt).
- **Piano/Standard**—Wechselt zwischen den Arranger-Modi *Standard* und *Piano Style* hin und her. Bei ersterem wird als Akkorderkennungsgebiet (S. 80) automatisch LEFT gewählt. Wechseln Sie hingegen zu *Piano Style*, so werden automatisch WHOLE gewählt, der KBD MODE [WHOLE]-Taster eingeschaltet und der Upper1-Part aktiviert (sofern er ausgeschaltet war).
- **Half Bar on Fill In**—Mit dem Fußtaster kann die "Half Bar"-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Bestimmte Titel im 4/4-Takt enthalten Takte, die nur zwei Schläge lang sind. Solche "halbierten" Takte kommen z.B. oft zwischen der ersten und zweiten Strophe vor. Dadurch ändert sich die Style-Wiedergabe nicht sofort. Erst beim Auslösen eines Fill-Ins kommt die Funktion zum Tragen: die Dauer der Überleitung wird halbiert.
- **Arranger Hold**—Hiermit kann die "Arranger Hold"-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 80.
- **Dynamic Arranger**—Hiermit kann die "Dynamic Arranger"-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Siehe S. 81.
- **Rotary HB S/F**—Hiermit kann abwechselnd die hohe und niedrige Rotary-Geschwindigkeit gewählt werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.
- **Rotary HB On/Off**—Hiermit kann der Rotary-Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet werden. Diese Funktion ist nur belegt, wenn UP1, LW1 und/oder MBS die Harmonic Bars-Klangerzeugung ansprechen.
- **Scale Upper**—Hiermit können Sie den drei Upper-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Scale Lower**—Hiermit können Sie den Lower-Parts die gewählte Scale Tuning-Einstellung ((siehe S. 71)) zuordnen.
- **Arr Chord Off**—Hiermit können Sie die Akkorderkennung des Arrangers ausschalten, so dass nur noch das Schlagzeug und die Percussion des gewählten Styles wiedergegeben werden. Siehe auch (S. 80).
- **User Prg Up, User Prg Down**—Mit "Up" kann das vorangehende und mit "Down" das nächste User-Programm gewählt werden.
- **Punch In/Out**—Der Fußtaster kann zum Ein- und Aussteigen verwendet werden, wenn Sie mit dem Sequenzer des G-70 im "Punch I/O"-Modus aufnehmen (S. 156).
- **Portamento**—Schaltet die Portamento-Funktion (S. 91) ein/aus.
- **Soft, Sostenuto, Hold**—Der Fußtaster fungiert als Leise-, Sostenuto- oder Dämpferpedal ("Hold"). Beachten Sie, dass Sie die Dämpferfunktion ("Hold") auch einem separaten –aber ebenfalls optionalen– Fußtaster (DP-2, DP-6 oder BOSS FS-5U) zuweisen können, den Sie an die HOLD FOOTSWITCH-Buchse anschließen.
- **Hold Lower1**—Entspricht der LOWER 1 HOLD-Funktion (siehe auch S. 92).
- **Hold Lower2**—Entspricht der LOWER 2 HOLD-Funktion (siehe auch S. 92).
- **Hold Lower 1–2**—Hiermit kann die LOWER 1/2 HOLD-Funktion ein- und ausgeschaltet werden.
- **Talk**—Der Fußtaster hat dieselbe Funktion wie der [TALK]-Taster der VOCAL HARMONIST-Sektion.
- **Harmony On/Off**—Mit dem Fußtaster kann die momentan aktive HARMONY-Funktion ([VOCODER], [SMALL] oder [ENSEMBLE]) ein- und ausgeschaltet werden. Wählen Sie diese Funktion, wenn Sie die Harmonien nur in den Refrains verwenden möchten und beim Spielen keine Zeit haben, den entsprechenden Taster im Bedienfeld zu drücken.
- **Minus One**—Mit dem Fußtaster kann die Minus-One-Funktion ein- und ausgeschaltet werden. Auf S. 40 erfahren Sie, wie man die Minus One-Funktion konfiguriert.

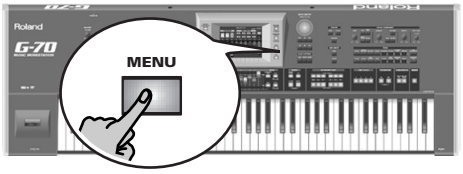
- Keyboard Exchange UP2/1—Hiermit können Sie den UP1-Part ausschalten und gleichzeitig den UP2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind UP1 und UP2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des Fußtasters einer von beiden aktiviert.
- Keyboard Exchange LW2/1—Hiermit können Sie den LW1-Part ausschalten und gleichzeitig den LW2-Part aktivieren (und umgekehrt).
  Anmerkung: Sind LW1 und LW2 ausgeschaltet, so wird bei Betätigen des Fußtasters einer von beiden aktiviert.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

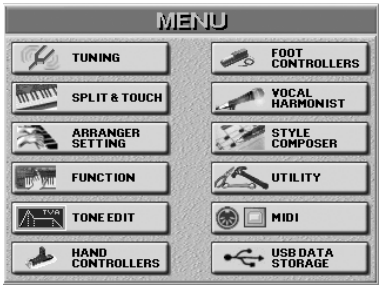
Schwellpedal/Expression (Foot Pedal)

Ein an die FOOT PEDAL-Buchse angeschlossenes EV-5, EV-7 oder BOSS FV-300L Pedal ermöglicht die Lautstärke-Steuerung der Parts via Fußschweller. Sie können den Regelweg des Schwellpedals umkehren und auch bestimmen, welche Parts vom Pedal nicht beeinflusst werden sollen.

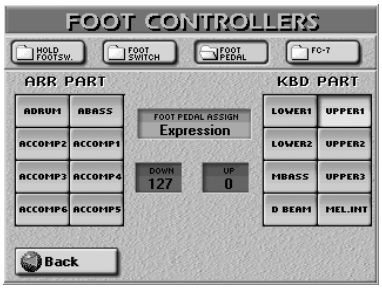
(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.



Das Display ändert sich zu:



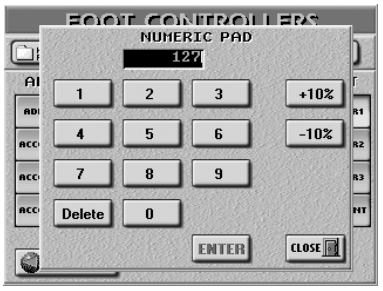
(2) Drücken Sie das [FOOT CONTROLLER]- und danach das [FOOT PEDAL]-Feld.



(3) Drücken Sie das betreffende ARR PART- oder KBD PART-Feld, um den Arranger- oder Keyboard-Part zu wählen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

(4) Drücken Sie das [FOOT PEDAL ASSIGN]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Einstellung "Expression". Wählen Sie "Off", wenn das Schwellpedal keinen Einfluss auf den betreffenden Part haben darf.

(5) Drücken Sie das [UP]- bzw. [DOWN]-Feld und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
Sie können aber auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, um ein Display-Zehnertastenfeld aufzurufen.



Geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie das [ENTER]-Feld. Bei Bedarf können Sie das [Delete]-Feld vor Betätigen von [ENTER] zum Löschen überflüssiger Eingaben verwenden.

Die Werte unter [UP] und [DOWN] vertreten die Lautstärke bei durchgedrücktem ([UP]= maximale Lautstärke) bzw. hochgeklapptem Pedal ([DOWN]= minimale Lautstärke).

- UP/DOWN (0~127)—Sie brauchen für DOWN nicht unbedingt "0" einzustellen. Wenn Sie einen anderen Wert wählen, wird die Lautstärke der gewählten Parts nur bis zum eingestellten Wert verringert. Entsprechend braucht man UP nicht zwingend auf "127" zu stellen.
  Anmerkung: Wenn Sie "Expression" wählen, entsprechen die DOWN- und UP-Werte dem gleichnamigen MIDI-Steuerbefehl (CC11).

Sie können DOWN auch auf "127" und UP auf "0" stellen, damit der betreffende Part nur hörbar ist, wenn das Schwellpedal hochgeklappt ist. Diesen Umstand kann man sehr effektiv einsetzen: Anstatt per Anschlagwert zwischen UP1 und UP2 hin und her zu wechseln (S. 60), was durchaus eine gewisse Präzision erfordert, können Sie den Regelweg von UP2 einfach umkehren, so dass bei durchgedrücktem Pedal nur UP1 zu hören ist und im hochgeklappten Zustand nur der UP2-Part.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

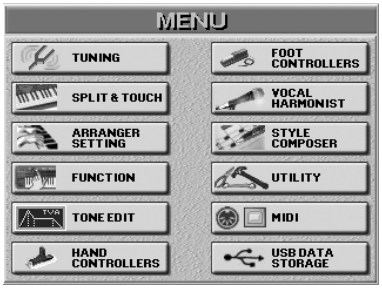
Scale Tuning

Eine andere praktische Funktion heißt "Scale Tuning". Hiermit können Sie orientalische, asiatische oder noch ganz andere Skalen (wie auf einem Oriental-Keyboard) programmieren.

Der G-70 bietet drei Speicher, in denen Sie Ihre eigenen Skalen speichern können. Hierbei handelt es sich um globale (übergeordnete) Speicher, die für alle User-Programme gelten.

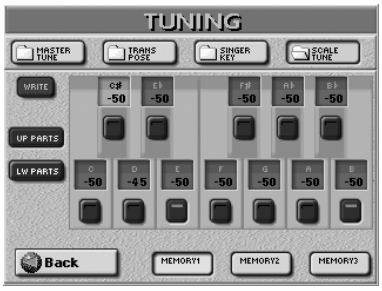
(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



Anmerkung: Für Harmonic Bars-Klänge ist die Scale Tuning-Funktion nicht belegt.

(2) Drücken Sie das [TUNING]- und danach das [SCALE TUNING]-Feld.



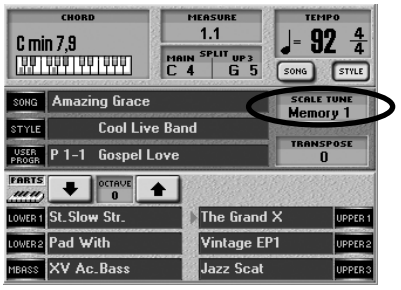
(3) Drücken Sie ein Feld [MEMORY 1]~[MEMORY 3], um einen Scale Tune-Speicher zu wählen.
Dadurch ändert sich die Tonhöhe der folgenden Noten ("–50" bedeutet, dass die betreffende Note einen Viertelton tiefer gestimmt wird):

Memory 1	Memory 2	Memory 3
E (–50)	E (–50)	C♯ (–50)
B (–50)	A (–50)	F♯ (–50)

Die Tonhöhe der übrigen Noten ändert sich nicht. Die Tasten, deren Stimmung sich wohl ändert, "leuchten" in der Tastaturgrafik.

Sie werden feststellen, dass man jede Note nur ein Mal wählen kann. Der Wert, den Sie eingeben, gilt nämlich für alle Noten desselben Namens. Wenn Sie also die Stimmung des "C" ändern, werden alle Cs (C1, C2, C3 usw.) anders gestimmt.

Wenn Sie nun zur Hauptseite zurückkehren, wird auch dort angezeigt, dass die Scale Tune-Funktion des G-70 eingeschaltet ist ("Off", "On", "Mem 1~3"):



Hier wollen wir aber noch nicht zur Hauptseite zurückkehren.

■Die Tonhöhe anderer Noten ändern

Wenn Sie auch die Tonhöhe anderer Noten ändern möchten, brauchen Sie nur die betreffenden Tasten der Klaviaturgrafik zu drücken, damit sie hell dargestellt werden. Um wieder die Normalstimmung einer Note zu wählen, drücken Sie die betreffende Display-Taste noch einmal (damit sie wieder "dunkel" dargestellt wird).

Drücken Sie alle leuchtenden Tasten der Grafik, um die Scale Tuning-Funktion wieder auszuschalten.

■Anwahl anderer Stimmungen

Wenn Sie eine Taste der Klaviaturgrafik drücken, wird deren Tonhöhe um 50 Cent abgesenkt (Viertelton, d.h. "–50"). Vielleicht entspricht das aber nicht dem benötigten Wert. Dann müssen Sie eine andere Stimmung wählen:

(4) Drücken Sie das Wertefeld einer Note, deren Tonhöhe Sie ändern möchten.

Jenes Feld "leuchtet". Wie bereits erwähnt, wird die betreffende Note anfangs "–50" Cent (Viertelton) tiefer gestimmt. Sie können aber auch einen beliebigen anderen Wert zwischen "–64" (noch etwas tiefer als ein Viertelton) und "63" (etwas höher als ein Viertelton) wählen.

(5) Stellen Sie bei Bedarf mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Tonhöhe ein.

Sie können das DATA/ENTRY-Rad auch drücken, um den Wert numerisch einzugeben (dann erscheint ein Display-Tastenfeld).
Wenn Sie zuvor ein MEMORY-Feld gewählt haben, erscheint die Meldung "EDIT", um Sie darauf hinzuweisen, dass sich die gespeicherten Einstellungen geändert haben.

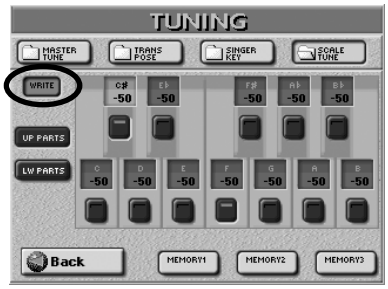
(6) Wiederholen Sie die Schritte (4) und (5), wenn auch die Stimmung anderer Noten geändert werden soll.
Anmerkung: Diese Stimmung wird nur verwendet, wenn das betreffende Tastersymbol leuchtet. Vergessen Sie also nicht, diese zu aktivieren.

(7) Drücken Sie das UP PARTS- und/oder LW PARTS-Feld, um zu bestimmen, welche Keyboard-Parts die Scale Tune-Stimmung verwenden sollen:
Upper 1/2/3 und/oder Lower 1/2. Sie können auch beide Felder wählen. Wenn keines der beiden leuchtet, übernehmen alle Parts des G-70 die Scale Tune-Einstellung.

■**Speichern der neuen Skala**
Wenn Sie diese Skala später noch einmal brauchen, müssen Sie sie speichern ("WRITE"):

(8) Programmieren Sie die gewünschte Skala (siehe oben).

(9) Drücken Sie das WRITE-Feld oben links im Display.
Das Display sieht nun so aus:



(10) Drücken Sie ein MEMORY 1~MEMORY 3-Feld, um Ihre Einstellungen im betreffenden Scale Tune-Speicher abzulegen.
Im Display erscheint kurz folgende Meldung. Danach wird wieder die "Scale Tuning"-Seite angezeigt.

(11) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Metronom

Der G-70 bietet ein Metronom, das für unterschiedliche Zwecke genutzt werden kann. Um das Metronom zu verwenden, müssen Sie wie folgt vorgehen:

(1) Drücken Sie den METRONOME-Taster (leuchtet).

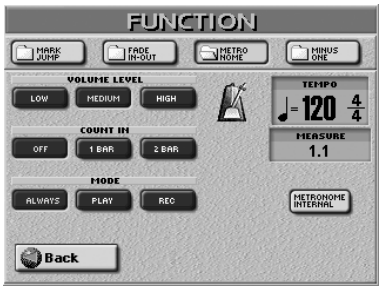
(2) Starten Sie die Arranger- oder Song-Wiedergabe, um das Metronom zu hören.

(3) Drücken Sie den METRONOME-Taster erneut, um das Metronom auszuschalten.

Metronom-Parameter

Sie können auch bestimmen, wann und wie das Metronom des G-70 zu hören sein soll.

(1) Halten Sie den METRONOME-Taster gedrückt.
Das Display sieht nun so aus:



Anmerkung: Wenn weder der Arranger, noch der 16-Spur-Sequenzer laufen, blinkt der METRONOME-Taster und zeigt das aktuelle Tempo an.

(2) Die folgenden Parameter lassen sich den Anforderungen entsprechend einstellen:

■**VOLUME LEVEL**
Drücken Sie das Feld (LOW, MEDIUM oder HIGH) der gewünschten Lautstärke. Die Vorgabe lautet HIGH. Wahrscheinlich brauchen Sie diese Einstellung nur zu ändern, wenn Sie METRONOME INTERNAL ausschalten. Siehe unten.

■**COUNT IN**
Mit diesem Parameter können Sie die Einzählfunktion aktivieren ("1 BAR"= ein Takt, "2 BAR"= zwei Takte) oder ausschalten. Wenn sie eingeschaltet ist, wird vor Wiedergabestart jeweils ein oder zwei Takte eingezählt. Erst danach beginnt der Arranger zu spielen.
Anmerkung: Dieses Einzählen ist auch bei aktiver Sync Start-Funktion belegt. Wenn Sie dann einen Akkord spielen, beginnt die automatische Wiedergabe erst, nachdem das Metronom einen oder zwei Takte eingezählt hat.

OFF: Der Einzähler ist ausgeschaltet.
1 BAR, 2 BAR: Wenn Sie den Arranger starten, zählt das Metronom einen oder zwei Takte ein. Erst danach erklingt das gewählte Music Style-Pattern.

Anmerkung: Der Einzähler kann auch verwendet werden, wenn das Metronom ausgeschaltet ist. Schalten Sie das Metronom also nur ein, wenn Sie es wirklich brauchen.

■MODE

Die oben dargestellte Display-Seite enthält noch eine weitere Option, mit der Sie bestimmen, *wann* das Metronom zu hören sein soll.

[ALWAYS]: Das Metronom zählt auch dann weiter, wenn Sie die Wiedergabe anhalten. Drücken Sie dieses Feld, wenn das Metronom jederzeit hörbar sein soll (was wahrscheinlich nur beim Einstudieren eines neuen Stückes sinnvoll ist).

[PLAY]: Drücken Sie dieses Feld, wenn das Metronom nur während der Arranger- oder Recorder-Wiedergabe hörbar sein soll.

[REC]: Drücken Sie dieses Feld, wenn das Metronom nur während der Aufnahme eines Music Styles oder Songs hörbar sein soll (siehe S. 153 und 178).

■METRONOME INTERNAL

Das Metronomsignal wird über die OUTPUT MAIN-Anschlüsse und die PHONES-Buchse ausgegeben.

Das Metronomsignal liegt außerdem jederzeit an der METRONOME OUT-Buchse des G-70 an (Rückseite). Dort lässt sich ein Kopfhörer anschließen. Die Lautstärke können Sie mit dem LEVEL-Regler einstellen. So können Sie bei Bedarf Ihren Schlagzeuger mit einem "Click-Track" versorgen.

(3) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

6. Weiter führende Arranger/Style-Funktionen

Bevor wir uns den Style-Funktionen zuwenden, wollen wir kurz den Unterschied zwischen dem Arranger und den Music Styles erklären. Der Arranger ist eine Art Sequenzer, der die gewählte Begleitung abspielt. Die Begleitungen beziehen sich immer auf eine bestimmte Musikrichtung ("Stil") und heißen deshalb "Styles". Die Music Styles des G-70 enthalten mehrere Pattern, so dass die Begleitung nach Herzenslust variiert werden kann.

Arranger-Parts

Jede Begleitung (Music Style) kann bis zu acht Parts enthalten:

ADR: Schlagzeugbegleitung. Dieser Part kümmert sich um die rhythmische Begleitung. Er steuert die Klänge des für den ADR-Part gewählten Drum Sets an.

ABS: Bassbegleitung. Spielt den Basspart.

ACC1~ACC6: Die melodischen Begleitparts. Je nach dem gewählten Music Style kommen nicht alle zum Einsatz. Diese Parts kümmern sich in der Regel um die Klavier-, Synthesizer-, Streicher- usw. Parts. Nicht alle ACC-Parts spielen jedoch Akkorde.

Die Tonart der ABS- und ACC1~6-Parts richtet sich nach den Akkorden oder Noten, die Sie in der für sie vorgesehenen Tastaturzone (dem *Akkord-Erkennungsgebiet*) spielen (S. 80).

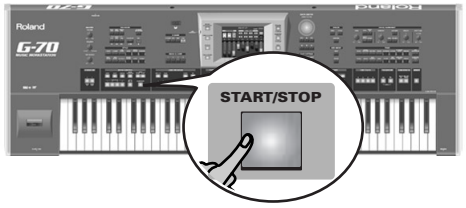
Wiedergabefunktionen (Style Control)

Starten der Style-Wiedergabe

Die Music Style-Wiedergabe kann auf verschiedene Arten gestartet werden:

(1) Drücken Sie den EASY SETTING [ARR]-Taster (Diode leuchtet).

- Drücken Sie den [START/STOP]-Taster (leuchtet), um die Arranger-Wiedergabe sofort zu starten.

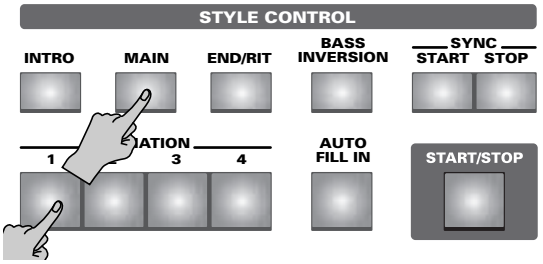


Wenn Sie den Arranger starten, ohne vorher einen Akkord im Akkord-Erkennungsgebiet zu spielen, hören Sie nur das Schlagzeug des gewählten Styles. Oftmals ist jedoch bereits ein Akkord gespeichert, so dass Sie eine vollständige Begleitung hören.

—oder—

- Halten Sie die Style-Wiedergabe an (siehe unten), drücken Sie den [INTRO]-Taster (leuchtet), danach einen VARIATION [1]~[4]-Taster, um die Komplexität der Einleitung festzulegen und schließlich [START/STOP].
  Die Style-Wiedergabe beginnt nun mit einer musikalischen Einleitung.

Die Länge des Intros ist abhängig vom gewählten Style. Am Ende des Intros wechselt der Arranger zum mit den VARIATION-Tastern gewählten [MAIN]-Pattern.



Anmerkung: Das Intro kann "erneuert" werden, indem Sie [INTRO] bereits während der Intro-Wiedergabe noch einmal drücken. Wenn Sie das z.B. auf dem vierten Schlag des ersten Taktes tun, hören Sie in Takt 2 noch einmal den Beginn des Intros.

—oder—

- Drücken Sie den SYNC [START]-Taster und spielen Sie in der linken Tastaturhälfte einen Akkord (im INTELLIGENT-Modus, siehe S. 80, braucht nur eine Note gespielt zu werden). Diese Funktion bedeutet, dass der Arranger beginnt, sobald Sie im Akkord-Erkennungsgebiet (siehe S. 80) eine Note spielen.
  Anmerkung: Warten Sie mit dem Spielen weiterer Akkorde, bis das Intro beendet ist. Im Gegensatz zu den MAIN-Begleitungen enthalten INTRO-Pattern oftmals auch Akkordwechsel. Wenn Sie während der Einleitung Akkorde spielen, springt das Intro unnatürlich zwischen den Tonarten hin und her. Die Akkord-Erkennung während der Intro- (und Ending-)Wiedergabe kann jedoch ausgeschaltet werden (siehe "Intro & Ending Alteration" auf S. 81).
  Anmerkung: Der Arranger kann auch mit dem D Beam Controller gestartet und angehalten werden (S. 65).

Anhalten der Style-Wiedergabe

Einen Music Style kann man auf drei Arten anhalten:

- Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um den Arranger sofort anzuhalten.

—oder—

- Drücken Sie den [END/RIT]-(leuchtet) und einen VARIATION [1]~[4]-Taster, um das Ending-Pattern zu aktivieren. Ab dem nächsten Takt wird dann der Schluss gespielt.
  Anmerkung: Spielen Sie während der Ending-Wiedergabe keine Akkorde. Im Gegensatz zu den MAIN-Begleitungen enthalten ENDING-Pattern oftmals auch Akkordwechsel. Wenn Sie bei laufender Ending-Phrase Akkorde spielen, springt die Begleitung unnatürlich zwischen den Tonarten hin und her. Die Akkord-Erkennung während der Ending- (und Intro-)Wiedergabe kann jedoch ausgeschaltet werden (siehe S. 81).

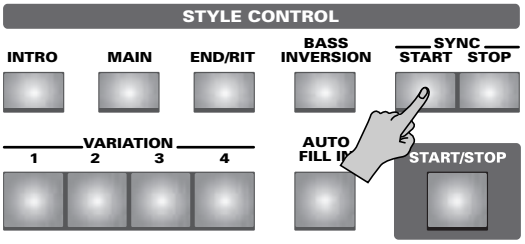
—oder—

- Drücken Sie den SYNC [STOP]-Taster und geben Sie alle Tasten im Akkord-Erkennungsgebiet frei. Die Begleitung hält augenblicklich an.
  Wenn Sie auch die SYNC [START]-Funktion (siehe oben) aktivieren, braucht die Style-Wiedergabe danach nicht von Hand gestartet zu werden.

  Anmerkung: Außerdem könnten Sie ein Fade-Out verwenden. Siehe auch S. 138.

Apropos Sync Start & Stop

Wenn Sie noch nie mit einem Arranger gearbeitet haben, ist der Status des SYNC [START]-Tasters das erste, was Sie nach Einschalten des Instrumentes kontrollieren sollten. Wenn er nämlich leuchtet, beginnt der Arranger beim Spielen einer Note u.U. ebenfalls, obwohl Sie das vielleicht gar nicht möchten.



Wenn Sie den G-70 ein wenig besser kennen, werden Sie auf diese Funktion aber nicht mehr verzichten möchten.

SYNC START bedeutet, dass der Arranger beginnt, sobald Sie im Akkord-Erkennungsgebiet eine Note spielen. (Wenn die EASY SETTING [ARR]-Diode leuchtet, handelt es sich um die linke Klaviaturhälfte. Siehe auch S. 80.)

Der G-70 bietet außerdem einen **SYNC STOP**-Taster. Diese Funktion sorgt dafür, dass der Arranger anhält, sobald Sie alle Tasten im Akkord-Erkennungsgebiet freigeben. Das können Sie für "Breaks" (d.h. mehrere "A Capella"-Taktschläge) verwenden.

Anwahl anderer Style-Divisionen

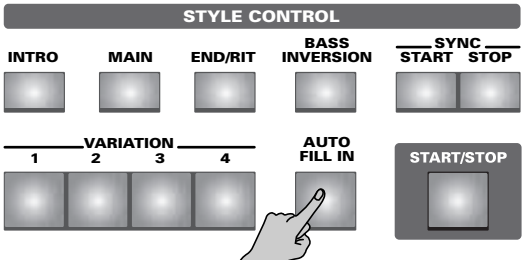
Wie bereits erwähnt, können Sie die Begleitung "professioneller" gestalten, indem Sie ab und zu andere Begleitmuster wählen.

Sehen wir uns die Struktur der internen G-70-Styles kurz an:

MAIN VARIATION [1]	Die schnörkelloseste Begleitung: Dieses Pattern eignet sich für die erste Strophe eines Songs.
MAIN VARIATION [2]	Eine etwas komplexere Begleitung. Kommt für die zweite und dritte Strophe in Frage.
MAIN VARIATION [3]	Dieses Pattern eignet sich für den ersten (und eventuell zweiten) Refrain.
MAIN VARIATION [4]	Dies ist die komplexeste Begleitung, die Sie für die letzten Refrains und/oder den Mittelteil wählen könnten.

Wenn Sie einen numerischen Taster drücken, blinkt er, bis das neue Pattern beginnt (danach leuchtet er konstant).

Für die Übergänge von einem MAIN VARIATION-Pattern zum anderen können Sie Überleitungen verwenden, indem Sie den [AUTO FILL]-Taster und danach einen anderen (oder den leuchtenden) MAIN VARIATION [1]~[4]-Taster drücken.



Welches Fill-In zwischen der aktuellen und der nächsten VARIATION-Begleitung abgespielt wird, richtet sich danach, woher Sie kommen. Jede Überleitung von einem VARIATION-Pattern zum nächsten (d.h. von [1] zu [2]) ist nämlich anders als die anderen (von [2] zu [3], von [3] zu [4] und von [4] zu [1]).

Es gibt drei Fill-Ins in aufsteigender ("Up") und drei in absteigender Richtung ("Dw").

Anmerkung: Wenn Sie möchten, können Sie [INTRO] auch in der Mitte eines Songs drücken. Dann blinkt der Taster bis zum Ende des aktuellen Taktes und leuchtet ab dem nächsten Takt, um anzuzeigen, dass der Arranger die Einleitung spielt.

Andere Anwahlverfahren für Begleitphrasen

Für die Anwahl anderer Style-Pattern können Sie auch den Aftertouch, die ASSIGN SW-Taster oder einen Fußtaster verwenden. Genauer gesagt stehen folgende Anwahlfunktionen zur Verfügung:

Aftertouch	Fill Up, Fill Down, Fill Remain, Variation Up, Variation Down, Intro, Ending (S. 61)
ASSIGN SW	Half Bar on Fill In (S. 63)
D Beam	Fill Up, Fill Down (S. 65)
FC-7 PEDAL	Start/Stop, Intro, Variat 1, Variat 2, Variat 3, Variat 4, Ending (S. 67)
Foot Switch	Intro, Ending, Variat 1~4, Half Bar on Fill In (S. 69)

Anmerkung: Selbst Aftertouch-Befehle, die außerhalb des Akkord-Erkennungsgebiets (siehe S. 80) erzeugt werden, lösen die Schaltfunktion aus.

Bass Inversion

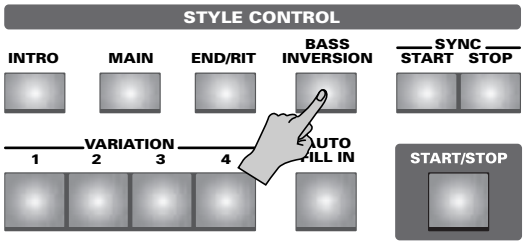
Mit der Bass Inversion-Funktion können Sie bestimmen, wie der Arranger-Bass Ihre Akkorde auswertet.

Wenn die Funktion aus ist, spielt der Bass der Begleitung (ABS) den Grundton Ihrer Akkorde, während die Begleitparts (ACCOMP 1~6) so gespielt werden, dass es (bei komplexen Akkorden) niemals zu Halbtonintervallen kommt.

Mit Bass Inversion verfügen Sie aber über eine größere künstlerische Freiheit, weil Sie dann *selbst* bestimmen können, welche Noten der ABS-Part spielt. Diese Funk-

tion sollten Sie für Stücke verwenden, bei denen die Bassnoten für das harmonische Gefüge wichtiger sind als die Akkorde selbst (Beispiel: C – C/B – C/B♭ usw.).

(1) Drücken Sie den [BASS INVERSION]-Taster (leuchtet), um diese Funktion einzuschalten.



(2) Drücken Sie noch einmal, um die Funktion auszuschalten.

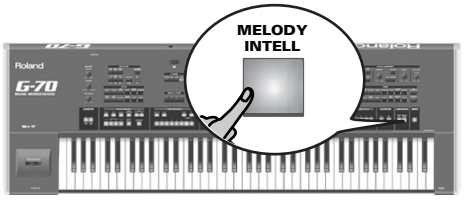
Anmerkung: Diese Schaltfunktion kann auch einem optionalen Fußtaster (S. 69) oder der FC-7 zugeordnet werden. Siehe (S. 66).

Melody Intelligence

Der Arranger kann eine Zweitstimme für die von Ihnen gespielten Noten erzeugen. Jene automatischen Harmonien beruhen auf den Akkorden, die Sie im Akkord-Erkennungsgebiet spielen.

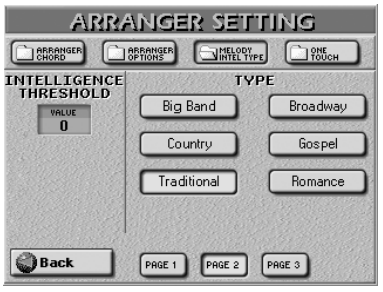
Die Zweitstimme wird vom MELODY INTELL-Part gespielt. Es stehen 18 Harmonietypen zur Wahl.

(1) Drücken Sie den [MELODY INTELL]-Taster (leuchtet).



Nun werden die Melodienoten mit einer Harmonie versehen. Vergessen Sie nicht, den UP1-Part zu aktivieren (S. 57).

(2) Um einen anderen Harmonietyp zu wählen, müssen Sie [MELODY INTELL] gedrückt halten, bis folgende Seite erscheint:



(3) Drücken Sie das Feld des gewünschten Harmonietyps (TYPE).

Bei Anwahl eines Harmonietyps wird auch ein geeigneter Klang für den MELODY INTELL-Part gewählt – z.B. ein Trompetenklang für *Big Band* usw.

(4) Wenn die gewünschte Option nicht angezeigt wird, müssen Sie mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 3] zu einer anderen Seite wechseln.

Anmerkung: Bei "Traditional", "Latin", "CntryBallad", "OctaveType1" und "OctaveType2" wird nur der UP1-Part verwendet. Alle anderen Melody Intelligence-Typen beruhen jedoch sowohl auf dem UP1- als auch auf dem MELODY INTELL-Part.

Die Melody Intelligence-Steuerung kann noch dahingehend verfeinert werden, dass man einstellen kann, welche Anschlagwerte der UP1-Part erzeugen muss, damit der MELODY INTEL-Part angesprochen wird. Das erlaubt es z.B., den [MELODY INTELL]-Taster immer eingeschaltet zu lassen und über einen kräftigeren Anschlag dafür zu sorgen, dass die Harmonien nur im Refrain ausgegeben werden.

(5) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Schwelle ("Threshold").

Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken und den Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.
Der "Threshold"-Wert vertritt den kleinsten Anschlagwert (zwischen "1" und "127") des UP1-Parts, mit dem der MELODY INTELL-Part angesteuert wird.
Wenn Sie diese Schaltfunktion nicht brauchen, müssen Sie "Off" wählen.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

(7) Drücken Sie den [MELODY INTELL]-Taster noch einmal, um diese Funktion wieder auszuschalten.

Verwendung der Style Cover-Funktion

Die COVER-Funktion bietet "Schablonen" zum Ändern der Instrumentierung des gewählten Styles. Bereits durch Anwahl einer anderen Vorgabe kann man z.B. dafür sorgen, dass ein Walzer von einer Heavy Metal-Band gespielt wird usw. Das Arrangement an sich (Rhythmus, Riffs) ändert sich zwar nicht, jedoch kann man einem Style mit dieser Funktion einen völlig anderen Charakter verleihen.

(1) Drücken Sie den [COVER]-Taster ein oder zwei Mal, um folgende Display-Seite aufzurufen.

(2) Wählen Sie die Parts, denen andere Klänge zugeordnet werden sollen:

- Drücken Sie das [ALL]-Feld, wenn alle Instrumente ersetzt werden sollen.
- Drücken Sie das [DRUM]-Feld, wenn sich nur die Schlagzeugklänge ändern sollen.
- Drücken Sie das [BASS]-Feld, um den Bassklang auszutauschen.

(3) Drücken Sie eines der sechs Felder in der unteren Hälfte, um ein anderes Makro zu wählen.
Mit [ORIGINAL] (Seite 1) können Sie bei Bedarf wieder die ursprüngliche Orchestrierung aufrufen.

(4) Wenn keine der angezeigten Vorgaben Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie mit den Feldern PAGE [◀][▶] rechts eine andere Seite mit weiteren Vorgaben aufrufen.

(5) Wenn Ihnen die neue Version besser gefällt als das Original, können Sie das [SAVE]-Feld drücken und den Style im internen Speicher, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette sichern (siehe S. 77).
Anmerkung: Die COVER-Informationen können nur vom G-70 ausgewertet werden.
Anmerkung: Sie können die COVER-Einstellungen auch selbst ändern (siehe S. 124).

■Saved Version

Die STYLE COVER-Seite enthält ein [SAVED VERSION]-Feld, das folgende Funktion hat:

Es kann bis zu drei Versionen eines Styles geben.

[1] Der ursprüngliche Style ohne COVER-Einstellungen. Diese Version können Sie mit dem [ORIGINAL]-Feld auf Seite 1 anwählen.

[2] Derselbe Style mit einer COVER-Vorgabe. Diese Version kann mit dem [SAVE]-Feld gespeichert werden. Wenn Sie diese Version speichern, verwendet der Style die COVER-Einstellungen bereits, wenn Sie ihn mit dem gebräuchlichen Verfahren (siehe S. 26) oder über den Style Finder (siehe S. 86) aufrufen.

[3] Ein Style, den Sie über das [SAVE]-Feld gespeichert haben und danach durch Anwahl einer anderen COVER-Vorgabe noch einmal ändern (ohne diese Version zu speichern).

In Fall [3] ruft man mit dem [ORIGINAL]-Feld der STYLE COVER-Seite wieder die ursprüngliche Style-Fassung (ohne COVER-Daten) auf. Um nach Anwahl einer anderen COVER-Vorgabe zu Version [2] zurückzukehren, müssen Sie das [SAVED VERSION]-Feld drücken.

Anmerkung: Das Speichern eines Styles mit einer COVER-Vorgabe beeinflusst alle User-Programme, die jenen Style verwenden.

Sichern eines Styles mit COVER-Änderung

Wie oben bereits erwähnt, können Sie einen Style mehr oder weniger dauerhaft ändern, indem Sie ihn mit der gewählten COVER-Vorgabe (oder den STYLE MAKEUP TOOLS-Einstellungen, S. 124) speichern.

(1) Wählen Sie auf der STYLE COVER-Seite die gewünschte COVER-Vorgabe (siehe oben).

(2) Drücken Sie das [SAVE]-Feld.

Das Display ändert sich zu:

Hier können Sie den aktuellen Style im internen Speicher, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette sichern. Die gewählten COVER-Einstellungen werden ebenfalls gespeichert.

(3) Drücken Sie das Feld des gewünschten Speicherbereichs ([EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY]).

(4) Geben Sie der Datei einen Namen.
Siehe S. 48.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie das für Sie praktischere Verfahren.

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.
Wenn der gewählte Speicherbereich bereits einen Style des eingegebenen Namens enthält, werden Sie gefragt, ob er überschrieben werden darf.

- Drücken Sie das [YES]-Feld, um die Datei zu überschreiben.
- Drücken Sie das [NO]-Feld, um zur SAVE STYLE-Seite zurückzukehren. Ändern Sie den Namen und drücken Sie dann erneut [EXECUTE].
  Die Daten werden gespeichert. Danach erscheint kurz die "Operation Successful"-Meldung.

  Anmerkung: Um später wieder die Original-Version des Styles zu verwenden, müssen Sie ihn anwählen, auf der STYLE COVER-Seite das [ORIGINAL]-Feld drücken und den Style erneut sichern (siehe oben).

  Anmerkung: Wenn Sie einen Werks-Style unter einem anderen Namen sichern, können Sie die neue Version nicht mehr über die STYLE-Taster aufrufen (siehe S. 26). Derartige Style-Abwandlungen kann man aber einem CUSTOM-Speicher zuordnen (siehe S. 84) oder über den Style Finder (siehe S. 86) aufrufen.

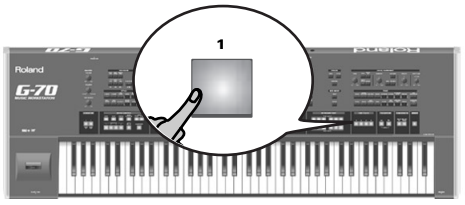
One Touch

Die One Touch-Funktion werden Sie wahrscheinlich oft verwenden, weil damit mehrere Vorgänge automatisiert werden. Die One Touch-Speicher des G-70 sind eigentlich "kleine User-Programme", die weit mehr leisten als vergleichbare Funktionen anderer Arranger-Instrumente.

Die ONE TOUCH-Funktion stellt folgende Parameter ein:

Klanganwahl	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Status der Harmonic Bar-Funktion	UP1, LW1, MBS
Lautstärke	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Stereoposition	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Hallanteil	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Chorus-Anteil	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Oktaveinstellung	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
'Tone Edit'-Einstellungen	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
C1-Wert	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
MFX-Status	UP1
Part-Zuordnung des MFX	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MELODY INT, D Beam
Effekte der Harmonic Bar-Funktion	UP1, LW1, MBS
Part-Status (an/aus)	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Main Split	(Wert)
Upper 3 Split	(Wert)
Upper 3 Split	(Status: an oder aus)
Bass Inversion	(Status: an oder aus)
Keyboard Mode	SPLIT oder WHOLE
Sync Start & Stop	Status
Intro/Ending	(Status: an oder aus)
Style-Pattern	VARIATION [1]~[4]

(1) Drücken Sie einen ONE TOUCH-Taster.



Pro Music Style (d.h. die 285 Werks-Styles und die 120 CUSTOM-Speicher) stehen vier One Touch-Speicher zur Verfügung.

(2) Wählen Sie einen Style (S. 26) und starten Sie die Arranger-Wiedergabe (siehe S. 74).

(3) Spielen Sie eine Melodie zur Begleitung.
Sie werden feststellen, dass der Klang des UP1-Parts (wie auch der übrigen Keyboard-Parts) perfekt zur Style-Atmosphäre passt.

(4) Wählen Sie einen anderen Style und spielen Sie wieder ein Solo. Die aktiven Keyboard-Parts verwenden nun andere Klänge.

(5) Drücken Sie einen anderen ONE TOUCH-Taster.

(6) Drücken Sie denselben Taster noch einmal, wenn Sie die One Touch-Funktion nicht mehr brauchen.
Wie Sie sehen, beeinflussen die One Touch-Speicher alle Keyboard-Parts.

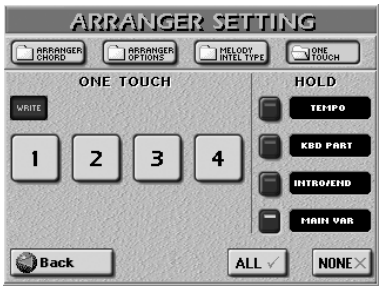
Anmerkung: Wenn die One Touch-Funktion bei Aufrufen eines User-Programms eingeschaltet ist, wird sie ausgeschaltet.

■**Wenn Sie einen One Touch-Speicher wählen, während bereits ein anderer aktiv ist**
Dann wählt der G-70 sofort die Einstellungen jenes Speichers und ändert also die Registrierung.

Ignorieren bestimmter One Touch-Einstellungen (Hold)

Der G-70 bietet mehrere "HOLD"-Optionen, mit denen bestimmte One Touch-Einstellungen gefiltert werden können.

(1) Halten Sie einen ONE TOUCH-Taster [1]~[4] gedrückt.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie die Felder der Einstellungen, die bei Aufrufen eines One Touch-Speichers oder Styles nicht geladen werden sollen.
Wenn Sie eine Einstellung ändern, erscheint im Feld des zuletzt gewählten One Touch-Speichers ein Sternchen (*). Tastersymbole in der HOLD-Spalte, deren Diode "leuchtet", verweisen auf Einstellungen, die nicht aktualisiert werden:

- TEMPO—Das Vorgabetempo des gewählten Music Styles.
- KBD PART—Der aktuelle Status der Keyboard-Parts (UP1/2/3, LW1/2 und MBS). Der An/Aus-Status der Keyboard-Parts kann ebenfalls in den One Touch-Speichern gesichert werden. Außerdem ändern sich die Split- und Upper 3 Split-Einstellung nicht mehr.
- INTRO/ENDING—Bei Aufrufen eines Styles wird das INTRO- oder ENDING-Pattern nicht mehr aktiviert (selbst wenn der One Touch-Speicher dafür eine "An"-Statusangabe enthält.
- MAIN VAR—Bei Anwahl eines anderen Styles wählt der G-70 nicht das gespeicherte MAIN VARIATION [1]~[4]-Pattern, sondern behält das bis dahin aktive bei.

Drücken Sie das [ALL]-Feld, um alle HOLD-Optionen zu aktivieren. Drücken Sie [NONE], um alle Optionen auszuschalten.

Anmerkung: Bei Anwahl eines User-Programms wird die One Touch-Funktion ausgeschaltet.

Anmerkung: Bedeutet, dass der SYNC [START] (S. 75)- und [INTRO]-Taster nicht automatisch eingeschaltet werden, wenn Sie bei angehaltenem Arranger einen One Touch-Speicher oder Style aufrufen.

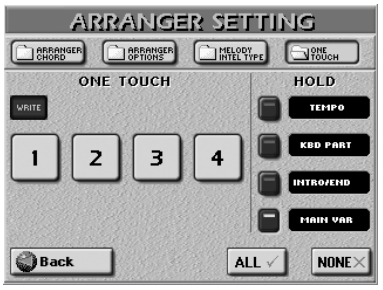
(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Programmieren eigener One Touch-Einstellungen (WRITE)

Der G-70 erlaubt das Speichern Ihrer eigenen ONE TOUCH-Einstellungen für den gewählten Style. So können Sie auch die CUSTOM-Styles (siehe S. 84) mit geeigneten Einstellungen versehen, weil es dafür keine Vorgaben gibt.

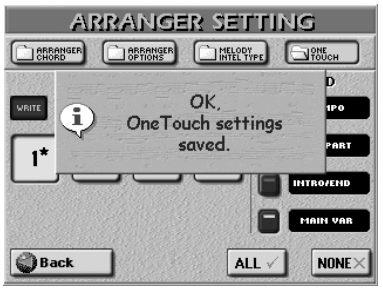
Diese geänderten One Touch-Einstellungen werden in einem separaten Speicherbereich des G-70 abgelegt, der gemeinsam mit einem User Program-Set gesichert werden kann (S. 204).

(1) Halten Sie einen ONE TOUCH-Taster [1]~[4] gedrückt.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [WRITE]-Feld (es leuchtet rot).

(3) Drücken Sie das [1]~[4]-Feld, dem Sie die Einstellungen zuordnen möchten.
Im Display erscheint nun folgende Meldung:



Der One Touch-Speicher, den Sie soeben als Ziel gewählt haben, wird automatisch aktiviert.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Andere Arranger-Einstellungen

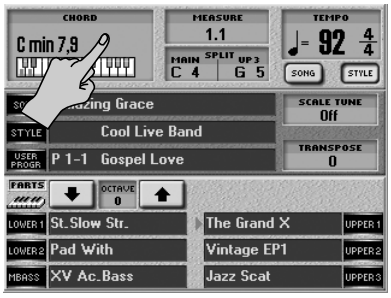
Akkord-Erkennungsgebiet (ZONE)

Wenn Sie mit dem Arranger des G-70 arbeiten möchten, brauchen Sie nur den EASY SETTING [ARR]-Taster zu drücken. Dann richtet sich die Tonart der Style-Pattern nach den in der linken Tastaturhälfte gespielten Akkorden.

Es kann aber auch eine andere Zone gewählt werden. **LEFT** stellt wahrscheinlich die am häufigsten verwendete Einstellung dar. Sie können aber auch **RIGHT** wählen, damit der Arranger die rechte Tastaturhälfte überwacht. Wählen Sie **WHOLE**, wenn der Arranger alle gespielten Noten auswerten soll. Wenn der Arranger überhaupt keine Akkorde auswerten soll, müssen Sie **OFF** wählen. Dann werden allerdings nur noch die Schlagzeugparts der gewählten Music Styles ausgegeben.

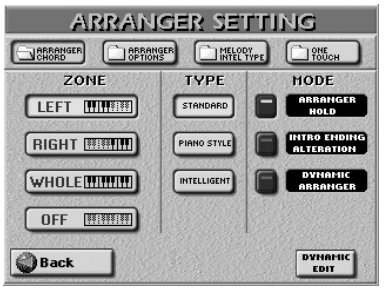
Der Bereich der LEFT- oder RIGHT-Zone richtet sich nach der Einstellung des Haupt-Splitpunktes (siehe "Einstellen des Splitpunktes" auf S. 57).

(1) Drücken Sie auf der Hauptseite das [CHORD]-Feld.



Diese Seite können Sie auch mit dem [MENU]-Taster→[ARRANGER SETTINGS]→[ARRANGER CHORD] wählen.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das Feld der gewünschten Erkennungszone (ZONE [LEFT], [WHOLE], [RIGHT] oder [OFF]).

(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Bei Drücken des EASY SETTING [ARR]-Tasters wird [LEFT] gewählt.

Anmerkung: "OFF" kann man auch einem ASSIGN SW-Taster (S. 63) und einem optionalen Fußtaster zuordnen (S. 67).

Arranger Type (Akkordmodus)

Ein anderer wichtiger Aspekt ist, wie Sie den Arranger mit Noteninformationen versorgen möchten.

(4) Drücken Sie das gewünschte Feld ([STANDARD], [PIANO STYLE] oder [INTELLIGENT]).

- STANDARD—Vertritt den normalen Akkord-Erkennungsmodus. Die melodische Begleitung verwendet die im Akkord-Erkennungsgebiet ("ZONE") gespielten Noten. Beim Spielen nur einer Note werden auch für die Begleitung die Terz und Quinte ausgeblendet.
  Für Dur-, Moll- und Septakkorde müssen Sie dann jeweils drei Tasten drücken. Für komplexere Akkorde müssen eventuell auch vier Tasten verwendet werden.
- PIANO STYLE—Dieser Modus funktioniert folgendermaßen: Der Arranger wertet alle auf der Tastatur gespielten Noten aus. Er wird aber nur transponiert, wenn Sie mindestens einen Dreiklang (d.h. die drei Noten, aus denen ein Akkord besteht) spielen. Zwar dürfen Sie auch mehr Noten spielen, aber bei nur zwei "Akkord"-Noten ändert sich die Tonart nicht.
  Anmerkung: PIANO STYLE können Sie auch durch Drücken des EASY SETTING [PIANO]-Tasters aktivieren.
- INTELLIGENT—Wählen Sie INTELLIGENT, wenn der Arranger auch dann komplette Akkorde spielen soll, wenn Sie z.B. nur eine Taste drücken. Auf S. 249 finden Sie eine Übersicht der "intelligenten" Akkorde und des Systems, nach dem man sie spielen muss. Wahrscheinlich werden Sie diesen Modus am häufigsten verwenden.

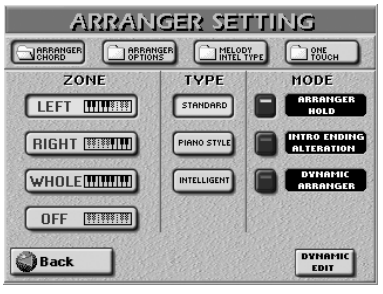
(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Die hier getroffene Wahl beeinflusst auch die "Arpeggio Oct"- und "Chord Oct"-Optionen des D Beam Controllers. Siehe S. 66.

Arranger Hold

Die ARRANGER HOLD-Funktion sorgt dafür, dass die im Akkord-Erkennungsgebiet ("ZONE") gespielten Noten so lange gehalten werden, bis Sie andere Noten spielen. Laut Vorgabe wird diese Funktion aktiviert, so dass Sie jeden Akkord für den Arranger nur kurz anzuspielen brauchen. Wenn das [ARRANGER HOLD]-Symbol blau dargestellt wird, halten der Bass und die melodische Begleitung an, sobald Sie die Tasten im Akkord-Erkennungsgebiet freigeben. Die Schlagzeugbegleitung läuft jedoch weiter.

(1) Wechseln Sie zur ARRANGER SETTING-Seite (siehe Schritt (1) unter "Akkord-Erkennungsgebiet (ZONE)" auf S. 80).



(2) Drücken Sie das [ARRANGER HOLD]-Tastersymbol, um die Funktion aus- (Diode aus) oder einzuschalten (Diodensymbol leuchtet).

(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen oder gehen Sie sofort zum nächsten Abschnitt.

Intro & Ending Alteration

Die Intro- und Ending-Pattern klingen eventuell etwas befremdlich, wenn Sie mit einem etwas ausgefalleneren Akkord ("Csus4" z.B.) beginnen. Schalten Sie die ALTERATION-Funktion dann aus. Dann wird der "Spezialakkord" zwar gepuffert, allerdings verwendet das Intro- bzw. Ending-Pattern die normale Akkordabfolge (z.B. C, Am, F, G). Wenn dieses Tastersymbol leuchtet, wird die Akkordabfolge der Intro- oder Ending-Pattern dem Sonderakkord entsprechend abgewandelt – und klingt eventuell etwas ausgefallen.

Wenn ALTERATION aus ist, übernimmt der Arranger den "Spezialakkord" erst nach Ende des Intro- oder Ending-Patterns.

(1) Wechseln Sie zur ARRANGER CHORD-Seite (siehe Schritt (1) unter "Akkord-Erkennungsgebiet (ZONE)" auf S. 80).

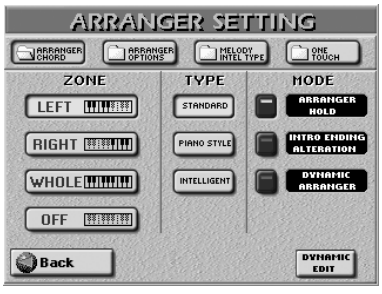
(2) Drücken Sie das [INTRO ENDING ALTERATION]-Tastersymbol, um die Funktion aus- (Diode aus) oder einzuschalten (Diodensymbol leuchtet).

(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen oder gehen Sie sofort zum nächsten Abschnitt.

Dynamic Arranger

Mit der DYNAMIC ARRANGER-Funktion können Sie die Lautstärke der Arranger-Parts über die Anschlagwerte im Akkord-Erkennungsgebiet steuern.

(1) Wechseln Sie zur ARRANGER CHORD-Seite (siehe Schritt (1) unter "Akkord-Erkennungsgebiet (ZONE)" auf S. 80).

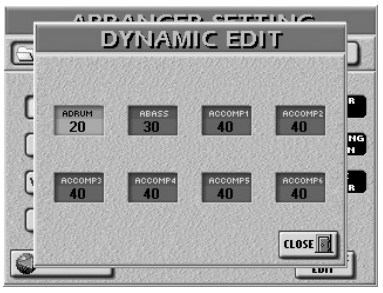


(2) Drücken Sie das [DYNAMIC ARRANGER]-Tastersymbol, um die Anschlagdynamik des Arrangers aus- (Diode aus) oder einzuschalten (Diodensymbol leuchtet).

Das macht erst Sinn, wenn Sie auch angeben, wie die einzelnen Arranger-Parts auf die generierten Anschlagwerte reagieren sollen.

(3) Drücken Sie das [DYNAMIC EDIT]-Feld.

Das Display ändert sich zu:



(4) Drücken Sie das Feld des Arranger-Parts, dessen Anschlagverhalten Sie ändern möchten.
Es gibt acht Arranger-Parts: A.DRUMS (Schlagzeug), A.BASS (Bass) und ACCOMP 1~6 (die melodischen Begleitparts).

(5) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
Die Anschlagempfindlichkeit kann sowohl positiv als auch negativ sein. Positive Werte bedeuten, dass der betreffende Part bei höheren Anschlagwerten lauter wird. Negative Werte hingegen bedeuten, dass die Lautstärke bei zunehmenden Anschlagwerten immer weiter reduziert wird.

Bei extremen Einstellungen für zwei ACCOMP-Parts ("127" und "–127") können Sie die jeweiligen Phrasen durch Ihre Spielweise ein- und ausblenden. Dann ist ein Part nämlich nur bei hohen Anschlagwerten hörbar, während der andere nur bei geringen Anschlagwerten erklingt.

Für Parts, die nicht auf den Anschlag ansprechen sollen, müssen Sie "0" einstellen.

(6) Drücken Sie das [CLOSE]-Feld, um zur "ARRANGER CHORD"-Seite zurückzukehren.

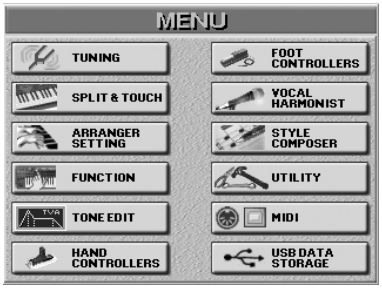
(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Tempofunktionen (Arranger Options)

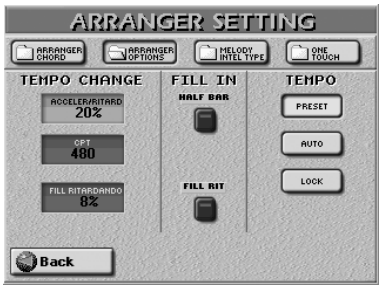
De G-70 bietet zwei Parameter für die Beeinflussung des Style-Tempos:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [ARRANGER SETTING]- und danach das [ARRANGER OPTIONS]-Feld.



Style-Tempo

Fassen wir kurz alle bisher beschriebenen Tempofunktionen zusammen:

- Jeder Music Style besitzt einen vorprogrammierten Tempowert, der bei Aufrufen dieses Styles oder bei Verwendung der One Touch-Funktion (S. 78) geladen wird. Die One Touch-Funktion erlaubt das Filtern des Tempowertes (indem man [TEMPO] aktiviert).
- Sie können das Tempo eines Music Styles außerdem jederzeit von Hand ändern. Siehe "Ändern des Tempos" auf S. 27. Dieser neue Wert lässt sich in einem User-Programm speichern und wird danach automatisch aufgerufen.
- Das Style- (wie auch das Song-)Tempo wird auf der Hauptseite angezeigt.

Mit [PRESET], [AUTO] und [LOCK] können Sie einstellen, was bei Anwahl eines Styles mit dem Tempo geschieht:

	Wenn der Arranger bei Anwahl eines Styles nicht läuft	Wenn der Arranger bei Anwahl eines Styles läuft
PRESET	Das vorprogrammierte Style-Tempo wird geladen.	Der neue Style wird mit dem Tempo des vorigen Styles abgespielt.
AUTO	Der Arranger lädt das Tempo des neuen Styles.	
LOCK	Das vorprogrammierte Style-Tempo wird nicht geladen. Es wird weiterhin das aktuelle Tempo verwendet.	

TEMPO CHANGE (RITARD und ACCELER)

Der ACCELER/RITARD-Parameter erlaubt das allmähliche Erhöhen und Verringern des Style-Tempos um den hier eingestellten Wert. Um diese Funktionen nutzen zu können, müssen Sie sie den ASSIGN SW-Tastern oder einer optionalen FC-7 zuordnen.

Es gibt drei Ritardando-Funktionen: Eine für alle Style-Pattern, eine für Ending-Phrasen und eine für Fill-Ins. Sie verwenden aber alle die TEMPO CHANGE-Einstellungen der folgenden Seite:

(1) **Drücken Sie das Feld des Parameters, dessen Wert Sie ändern möchten.**
Parameterfelder können auch mit den DATA ENTRY-Tastern [◄][►] gewählt werden.

(2) **Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.**
- ACCELER/RITARD—Hiermit bestimmen Sie, wie stark (in welchem Verhältnis) sich das Tempo bei Auslösen der ACCELER- oder RITARD-Funktion ändert. Beispiel: Wenn der Tempowert momentan ♩= 100 lautet, so bedeutet der Wert "20%", dass das Tempo auf ♩= 80 absinkt bzw. auf ♩= 120 ansteigt.

(3) **Drücken Sie das erste Feld (ACCELER/RITARD) und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Tempoänderung ein.**
- CPT (15~3825)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie lange das Ritardando/Accelerando dauert. In den meisten Fällen erzielen Sie mit "480 CPT" (d.h. ein Takt) wahrscheinlich das musikalischste Ergebnis.

■Verwendung der Ritardando/Accelerando-Funktionen

(4) Für allgemeine Anwendungen (beliebige Style-Pattern) verfahren Sie folgendermaßen:

- Ordnen Sie die RITARD- und/oder ACCELER-Funktion zu.

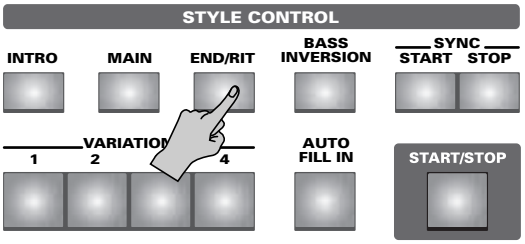
  ASSIGN SW-Taster: "Arranger RIT Tempo" & "Arranger ACC Tempo" auf S. 63

  FC-7-Fußtaster: "Arranger RIT Tempo, Arranger ACC Tempo" auf S. 67

- Starten Sie die Style-Wiedergabe mit dem START/STOP-Taster.
- Drücken Sie den zugeordneten Taster oder Fußtaster. Wenn Sie zwei Spielhilfen zuordnen, können Sie das Tempo erhöhen (ACC) und verringern (RIT).

(5) Ritardandos, die nur für Ending-Pattern verfügbar sind, funktionieren so:

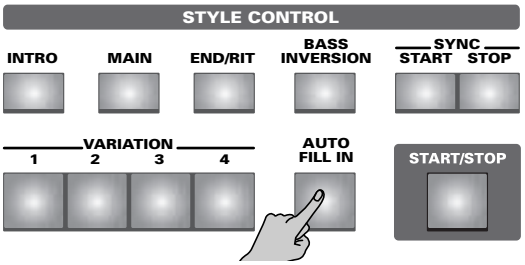
- Starten Sie die Style-Wiedergabe mit dem START/STOP-Taster.
- Drücken Sie den END/RIT-Taster zweimal schnell ("Doppelklick").



Damit aktivieren Sie eine Ending-Phrase und verringern das Tempo gemäß dem ACCELER/RITARD- und CPT-Wert. Am Ende der Ending-Phrase hält der Arranger an und das Tempo wird zurückgestellt.

(6) Für Fill-Ritardandi:
Die FILL RIT-Funktion eignet sich besonders für Balladen, weil sie dafür sorgt, dass das nächste Fill-In allmählich langsamer wird ("ritardando").

- Aktivieren Sie den AUTO FILL-IN-Taster.



- Drücken Sie den MENU-Taster.

- Drücken Sie das ARRANGER SETTING- und danach das ARRANGER OPTIONS-Feld.

- Starten Sie die Arranger-Wiedergabe und drücken Sie das FILL RIT-Tastersymbol, um die Funktion zu aktivieren.
- Drücken Sie den MAIN- und einen VARIATION 1~4-Taster.
  Der G-70 spielt nun ein Fill-In. Während des Fills nimmt das Tempo allmählich ab. Am Ende des Fill-Ins kehrt der Style aber zurück zum eingestellten Tempo ("a tempo").
- Drücken Sie das HALF BAR-Tastersymbol, um die "Half Bar"-Funktion zu aktivieren. Bestimmte Titel im 4/4-Takt enthalten Takte, die nur zwei Schläge lang sind. Solche "halbierten" Takte kommen z.B. oft zwischen der ersten und zweiten Strophe vor. Manchmal befinden sie sich auch am Ende eines Refrains oder des Mittelteils. Bei Drücken dieses Tastersymbols ändert sich die Style-Wiedergabe nicht sofort. Erst beim Auslösen eines Fill-Ins kommt die Funktion zum Tragen: Die Überleitung wird halbiert.

(7) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Arbeiten mit 'externen' Styles

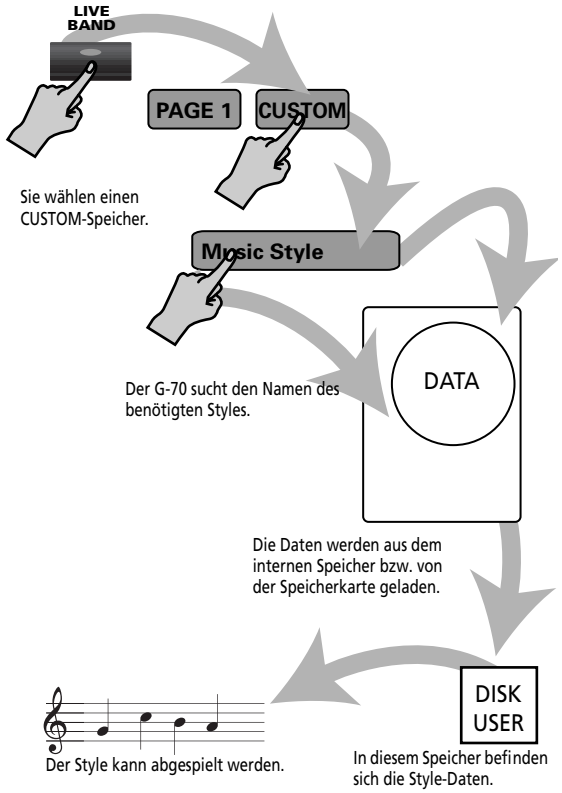
Verwendung der CUSTOM-Speicher

Der G-70 bietet 10 Speicher pro Familie (insgesamt also 120), die auf Styles im internen Speicher ("INTERNAL MEMORY") oder einer Speicherkarte ("EXTERNAL MEMORY") verweisen können. Diese Speicher verhalten sich genau wie die Werksspeicher.

Im Falle einer Speicherkarte "funktionieren" sie nur, wenn Sie die betreffende Karte in den PCMCIA-Schacht stecken. Dank der leistungsstarken Software des G-70 geht das Laden eines Styles genauso schnell wie das Arbeiten mit Werks-Styles.

Der Style des gewählten CUSTOM-Speichers wird automatisch geladen und zum **Disk User-Speicher** (siehe auch S. 85) kopiert. Hierbei handelt es sich um einen RAM-Speicher, dessen Inhalt beim Ausschalten des G-70 und beim Aufrufen eines anderen CUSTOM-Speichers (bzw. bei Verwendung der Disk User-Funktion) gelöscht bzw. überschrieben wird.

Schematisch lassen sich die Handlungsabläufe bei der Anwahl eines CUSTOM-Speichers folgendermaßen darstellen. (Das sieht hier zwar "lang" aus, geht in Wirklichkeit aber blitzschnell.)



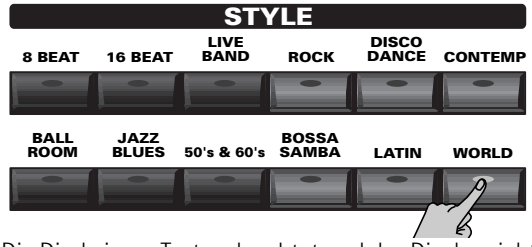
Bei Auslieferung des G-70 sind die CUSTOM-Speicher leer. Sie müssen also zuerst Style-Verweise programmieren.

Programmieren von CUSTOM-Verweisen

Der G-70 enthält mehrere Beispiel-Styles, die Sie zum Ausprobieren dieser Funktion verwenden können. Wenn Sie sich mit dem G-70 an die Arbeit machen, werden Sie wahrscheinlich externe Styles zum internen Speicher kopieren und dafür CUSTOM-Verweise programmieren.

Anmerkung: Verwenden Sie die Copy-Funktion (siehe S. 88), um alle Styles zur selben Karte (oder dem internen Speicher) zu kopieren.

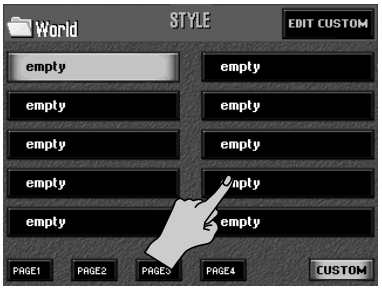
(1) Drücken Sie einen STYLE-Taster, um die betreffende Music Style-Familie zu wählen.



Die Diode jenes Tasters leuchtet und das Display sieht so aus:

(2) Drücken Sie das [CUSTOM]-Feld.

(3) Drücken Sie das Feld des Speichers, dem Sie einen Style zuordnen möchten.



(4) Drücken Sie das [EDIT CUSTOM]-Feld.

(5) Drücken Sie das gewünschte Feld ([INTERNAL MEMORY] oder [EXTERNAL MEMORY]). Hiermit geben Sie an, ob sich der benötigte Style im internen Speicher oder der Karte im PCMCIA-Schacht befindet.

(6) **Drücken Sie das Feld des Styles, den Sie dem gewählten CUSTOM-Speicher zuordnen möchten.**
Verwenden Sie bei Bedarf die PAGE [◄][►]-Felder oder das [DATA/ENTRY]-Rad/die [DEC]/[INC]-Taster, um zu einer anderen Gruppe von 5 Styles zu gehen.

Anmerkung: Wenn Sie den benötigten Style nicht finden, obwohl Sie wissen, dass er im gewählten Speicherbereich existiert, müssen Sie kurz den "FOUND"-Wert überprüfen. Der muss mit dem "GLOBAL"-Eintrag übereinstimmen. Den gewünschten Style kann man auch mit dem Style Finder ausfindig machen. Siehe auch S. 86.

Anmerkung: Der G-70 erlaubt übrigens auch die Verwendung älterer Styles. Diese werden dann automatisch in das neue VARIATION [1]~[4]-System umgewandelt.

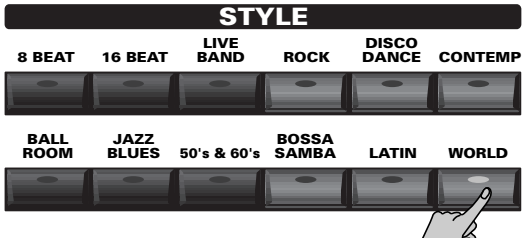
(7) **Drücken Sie das [GET IT]-Feld.**
Der G-70 kehrt zurück zur "STYLE"-Seite. Der Name des gewählten Styles erscheint in dem Feld, das Sie vor Drücken des [EDIT CUSTOM]-Tasters betätigt haben.
Sie könnten jetzt noch weitere Zuordnungen programmieren.

Anmerkung: CUSTOM-Zuordnungen werden intern gespeichert, gehören aber nicht zu den User Program-Parametern. Es gibt also "nur" 120 "Links" (statt 120 je User-Programm).
Anmerkung: Die CUSTOM-Einstellungen werden in einem globalen Speicher abgelegt, dessen Inhalt gemeinsam mit den User Program Set-Daten gesichert wird. Verwenden Sie "Save User Program Set" auf S. 204 zum Sichern jener Einstellungen.

■Anwahl von CUSTOM Style-Speichern

Die Styles werden anhand ihrer Namen gesucht und geladen. Wenn Sie den Namen eines Music Styles ändern, der von einem CUSTOM-Speicher benötigt wird, findet der G-70 diesen Style nicht mehr. Umgekehrt kann es vorkommen, dass Sie aus Versehen die falsche Karte einlegen, die aber ebenfalls einen "Reggae1"-Style enthält. Der würde dann automatisch geladen – aber es könnte der falsche Style sein (während viele andere CUSTOM-Speicher keinen Style aufrufen, weil die "falsche" Karte die benötigten Namen nicht enthält).

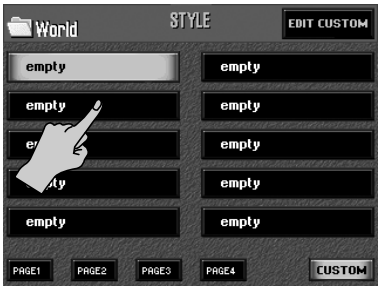
(1) **Drücken Sie einen STYLE-Taster, um die betreffende Music Style-Familie zu wählen.**



Die Diode jenes Tasters leuchtet und das Display sieht so aus:

(2) **Drücken Sie das [CUSTOM]-Feld.**

(3) **Drücken Sie das Feld des Styles, den Sie verwenden möchten.**



Bisweilen erscheint eine Fehlermeldung ("File not found"), die Sie darauf hinweist, dass die Karte die benötigte Datei nicht enthält.

Anmerkung: Wenn Sie den Style nicht brauchen, drücken Sie [EXIT]. Der G-70 verwendet dann weiterhin den zuletzt gefundenen Style.

Disk User

Einen Music Style können Sie auch direkt in den Disk User-Speicher des G-70 laden und verwenden. Das ist praktisch, wenn keiner der CUSTOM-Speicher einen Verweis auf das Stück enthält, das Sie spielen möchten. Wie der Name bereits besagt, ist diese Funktion auch für Styles auf einer Diskette belegt.

Anmerkung: Der Style in diesem Speicher wird gelöscht, wenn Sie den G-70 ausschalten oder einen anderen Style wählen. Bedenken Sie, dass der Disk User-Style bei Anwahl eines CUSTOM-Speichers überschrieben wird.

(1) Legen Sie die Karte oder Diskette mit dem benötigten Style in den Schacht bzw. das Laufwerk.

(2) Drücken Sie auf der STYLE-Seite (siehe oben) das [DISK USER]-Feld.

Das Display ändert sich zu:

(3) Drücken Sie [EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY], um den Speicherbereich zu wählen, der den benötigten Style enthält.
Anmerkung: Der G-70 erlaubt übrigens auch die Verwendung älterer Styles. Diese werden dann automatisch in das neue VARIATION [1]~[4]-System umgewandelt.

(4) Drücken Sie das Feld des Styles, den Sie verwenden möchten.

(5) Wenn der benötigte Style nicht angezeigt wird, können Sie mit [←][→] eine andere Gruppe von 5 Styles aufrufen.
Alternativ hierzu könnten Sie das [DATA/ENTRY]-Rad oder die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.

Anmerkung: Der G-70 bietet eine leistungsfähige Suchmaschine, mit der Sie Styles einer Karte oder des internen Speichers in kürzester Zeit finden (S. 86). Für Disketten steht sie jedoch nicht zur Verfügung.

Bei Anwahl eines Styles wird keine andere Seite aufgerufen. Der Grund: Im Anschluss können Sie dann nämlich einen anderen Style laden.

(6) Spielen Sie mit dem neuen Style.
Die Wahl des DISK USER-Styles wird in einem User-Programm gespeichert (S. 111). Das User-Programm verweist allerdings auf den Namen und den Speicherbereich und sorgt dafür, dass der G-70 jenen Style automatisch lädt, wenn Sie jenes User-Programm aufrufen.

Wenn der betreffende Style nicht gefunden wird, erscheint eine Fehlermeldung. Dann verwendet der G-70 weiterhin den zuvor gewählten Style.

(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Der Name des gewählten Styles erscheint im [STYLE]-Feld.

Style Finder: Schnelle Suche nach Styles

Der G-70 erlaubt das Speichern einer schier unendlichen Anzahl von Styles im internen Speicher, auf einer Speicherkarte und auf Diskette. Für den internen Speicher und die Karte im PCMCIA-Schacht steht eine leistungsstarke Finder-Funktion zur Verfügung. Diese kann folgendermaßen genutzt werden:

(1) Drücken Sie den FINDER [STYLE]-Taster.

Das Display ändert sich zu:

"FOUND": gefundene Einträge.
"GLOBAL": Anzahl der Styles in jenem Speicherbereich.

(2) Wählen Sie den Speicherbereich, der den benötigten Style enthält: [EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY].
Der G-70 enthält ab Werk bereits mehrere Styles.

Das Display zeigt eine Liste von 5 Styles im gewählten Speicherbereich an (intern, Karte, Diskette).

(3) Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten Styles befindet.
In unserem Beispiel ist "%Shuffle" gewählt.

(4) Drücken Sie das PAGE [→]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Styles angezeigt werden.
Dieses Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird).

Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Styles zu springen, müssen Sie [←] drücken. Die Seiten kann man auch mit dem [DATA/ENTRY]-Rad und den [DEC]/[INC]-Tastern aufrufen.

Schnelles Aufrufen des benötigten Styles

Den benötigten Style kann man auf mehrere Arten wählen:

■Sortieren (Ordnen) von Dateien
Drücken Sie das gewünschte Feld ([COUNTRY], [GENRE] oder [TEMPO]), um die Style-Dateien nach Land, Musikgenre oder Tempowert zu ordnen. Die rechte Spalte enthält nun den gewählten Eintrag (außer dem Style-Namen kann nur jeweils ein Eintrag angezeigt werden).

Fahren Sie fort mit Schritt (3), um den gewünschten Style zu selektieren.

Wenn Sie das [FLOPPY]-Feld gedrückt haben, sind diese Funktionen nicht belegt. Daher sieht das Display folgendermaßen aus:

Die in den Spalten angezeigten Informationen werden von einer speziellen Datei im internen Speicher oder auf der Speicherkarte verwaltet – der "**Database**".
Obige Informationen können Sie auch für Ihre eigenen Styles programmieren.

Anmerkung: Music Styles, die Sie von einer Diskette laden und dann auf einer Karte oder intern sichern, werden nicht automatisch mit diesen Database-Angaben versehen. Diese müssen Sie selbst programmieren. Siehe "Rename" auf S. 88.

■Verwendung der Index-Funktion

Die höchste Hierarchiestufe der Style Finder-Datenbank heißt "Index". Die Suche bezieht sich immer auf den Index (also nicht unbedingt auf alle Dateien im internen Speicher bzw. einer Karte).

- Drücken Sie nach Ausführen von Schritt (2) das [INDEX]-Feld oben links.

- Drücken Sie entweder des Feld der benötigten Kategorie oder –um auf Nummer sicher zu gehen (weil Sie nicht wissen, in welcher Kategorie sich der Style befindet)– [ALL].
- Drücken Sie [BACK], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
  Das Display kehrt zurück zu Schritt (1) oben. Diesmal werden jedoch nur die Styles des gewählten Index' angezeigt.

  Fahren Sie fort mit Schritt (3), um den gewünschten Style zu selektieren.

■Suchen von Music Styles

Der Spaß beginnt, sobald man das [FINDER]-Feld drückt.

Wahl des zu suchenden Eintrags

- Drücken Sie das [STYLE NAME]-Feld, wenn Sie die Style-Namen als Grundlage für die Suche verwenden möchten. Geben Sie danach den Namen (teilweise) ein.
- Drücken Sie das [COUNTRY]-Feld, wenn Sie das Ursprungsland als Grundlage für die Suche verwenden möchten. Geben Sie danach den Namen (teilweise) ein.
- Drücken Sie das [GENRE]-Feld, um Dateien eines bestimmten Musikstils (Rock'n'Roll, 16-Beat usw.) zu suchen. Geben Sie die gewünschten Zeichen ein.
- Drücken Sie das [TEMPO]-Feld und geben Sie den gesuchten Tempowert ein.
  Anmerkung: Am besten geben Sie mindestens 2, vielleicht sogar 3 Zeichen ein, damit nicht zu viele Einträge gefunden werden.

Starten der Datenbank-Suche

Nun müssen Sie angeben, wie der Style Finder suchen soll:

- Drücken Sie das [ALPHABETIC ORDER]-Feld, um nach allen Einträgen zu suchen, die mit der gewählten Zeichenfolge beginnen (z.B. "BEA"). Dateien, die diesen Kriterien entsprechen, werden ganz oben in der Übersicht angezeigt.
  Die Reihenfolge richtet sich danach, welches Tastersymbol ([STYLE NAME], [COUNTRY], [GENRE] oder [TEMPO]) Sie aktiviert haben.
- Drücken Sie das [SEARCH ONLY]-Feld, um alle Einträge zu suchen, welche die eingegebenen Zeichen enthalten. (Dann würde z.B. auch "Raggabeat" gefunden, wenn Sie "BEA" eingegeben haben.)
- Auf S. 48 erfahren Sie, wie man Zeichen eingibt.
- Mit dem [Delete]-Feld wird das vom Cursor angezeigte Zeichen gelöscht. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Wenn Sie nur Ziffern eingeben (und daher nicht jeden Display-Taster mehrmals drücken) möchten, müssen Sie das [NUM LOCK]-Feld aktivieren. Um danach wieder Buchstaben eingeben zu können, müssen Sie dieses Feld wieder deaktivieren.
- Drücken Sie das [FIND]-Feld, um die Suche zu starten.

Anmerkung: Wenn kein Style gefunden wird, erscheint folgende Meldung und es wird nichts angezeigt (dann müssen Sie [STYLE NAME], [COUNTRY], [GENRE] oder [TEMPO] drücken, damit wieder alle Einträge angezeigt werden):

- Drücken Sie das Feld des benötigten Styles und starten Sie die Wiedergabe.
  Wenn der G-70 eine oder mehrere Entsprechungen gefunden hat, ist die "FOUND"-Zahl kleiner als die "GLOBAL"-Zahl.

Editieren der Style Finder-Informationen

Die Finder-Informationen sind Suchkriterien, die mit den Style-Dateien verknüpft werden. Anfangs enthalten Style-Dateien diese Informationen nicht.

Options

Nach Drücken des FINDER [STYLE]-Tasters sieht das Display so aus:

Über das [OPTIONS]-Feld unten links erreichen Sie eine Display-Seite, wo Sie die Einträge der Dateien ergänzen und editieren können. Das funktioniert übrigens auch für Styles, die diese Informationen bereits enthalten.

(1) Wählen Sie zuerst den Style, dessen Datenbankinformationen geändert/ergänzt werden sollen: Drücken Sie das betreffende Feld.

(2) Drücken Sie das [OPTIONS]-Feld.

(3) Verfahren Sie nun folgendermaßen:

■Rename

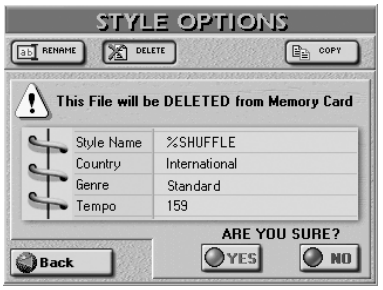
Hiermit können Sie die Einträge STYLE NAME, COUNTRY und GENRE des gewählten Styles eingeben oder ändern (der TEMPO-Wert ist fest eingestellt, kann jedoch mit der STYLE COMPOSER-Funktion, S. 189, geändert werden).

- Drücken Sie das gewünschte Feld ([STYLE NAME], [COUNTRY] oder [GENRE]) und geben Sie die gewünschten Zeichen ein (siehe S. 48).
  Anmerkung: Nach Anwahl eines Disketten-Styles können nur die STYLE NAME- und FILE NAME-Angabe geändert werden.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld.

■Delete

Mit dieser Funktion können Sie den gewählten Style aus dem internen Speicher bzw. von der Speicherkarte oder Diskette löschen. Tun Sie das so selten wie möglich – und möglichst **nie im internen Speicher**. Gelöschte Styles können nicht wiederhergestellt werden.

- Drücken Sie das [DELETE]-Feld. Nun erscheint folgende Rückfrage:



Mit [YES] löschen Sie den Style.

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur Style Finder-Seite mit der Übersicht.

Mit [Back] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur STYLE LIST-Seite.

■Copy

Mit dieser Funktion können Sie den gewählten Style zu einem anderen Speicherbereich kopieren.

Anmerkung: Der G-70 erlaubt übrigens auch die Verwendung älterer Styles. Diese werden dann automatisch in das neue VARIATION [1]~[4]-System umgewandelt.

Obwohl man die zu kopierenden Dateien hier bereits wählen kann, können Sie auch zuerst das [OPTIONS]-Feld der STYLE LIST-Seite drücken. Bedenken Sie jedoch, dass die COPY-Seite nur die Styles enthält, die den zuletzt verwendeten STYLE FINDER-Kriterien entsprechen.

Wenn Sie jedoch nur bestimmte Style-Dateien kopieren möchten, können Sie mit dem FINDER vermeiden, dass Sie erst mit PAGE [←] und [→] durch unzählige Seiten steppen müssen. Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.

- Drücken Sie auf der STYLE OPTIONS-Seite das [COPY]-Feld.

- Wählen Sie zuerst die Quelle, welche die zu kopierenden Styles enthält: Drücken Sie das [FROM]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.

  INT MEMORY: Interner G-70-Speicher.

  FLOPPY DISK: Diskette im Laufwerk des G-70. Schieben Sie sie vor Anwahl dieser Option in das Laufwerk.

  EXT MEMORY: Die Speicherkarte im PCMCIA-Schacht des G-70. Schieben Sie sie vor Anwahl dieser Option in den Schacht.

- Geben Sie nun an, wohin der/die Style(s) kopiert werden sollen: Drücken Sie das [TO]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.
- Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten Styles befindet.
  Es können auch mehrere Styles gewählt werden. In unserem Beispiel sind "%Shuffle" und "%Slow Rock 2" gewählt.

  Um die nächsten 5 Dateien zu sehen, müssen Sie das [→]-Feld unten rechts drücken oder das [DATA/ENTRY]-Rad verwenden.

  Das Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird). Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Styles zurückzukehren, müssen Sie [←] drücken oder das [DATA/ENTRY]-Rad verwenden.

  Um alle momentan angezeigten Styles (aller verfügbaren Seiten) vom FROM-Datenträger zum TO-Bereich zu kopieren, können Sie das [ALL FILES]-Feld drücken.

  Anmerkung: Wenn der Zielbereich (Karte oder Diskette) noch nicht formatiert ist, erscheint eine Rückmeldung mit der Möglichkeit, das jetzt schnell nachzuholen.

(4) **Wenn Sie für "TO" den "EXT MEMORY"- oder "FLOPPY DISK"-Bereich gewählt haben, müssen Sie den Schreibschutz der Karte bzw. Diskette deaktivieren und sie in das Laufwerk bzw. den PCMCIA-Schacht stecken.**
Zum Deaktivieren des Schreibschutzes einer Diskette müssen Sie das kleine "Fenster" schließen (siehe S. 11). Wie man den Schreibschutz der Speicherkarte deaktiviert, entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitung.

(5) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld. (Drücken Sie [Back], wenn Sie nicht fortfahren oder noch weitere Dateien wählen möchten.)**
Nun werden Sie gefragt, ob alle Dateien auf dem Zieldatenträger ("TO"), die denselben Namen haben wie die zu kopierenden Dateien, überschrieben werden dürfen.

(6) **Drücken Sie das [YES]-Feld, wenn Sie die Dateien des Zieldatenträgers überschreiben möchten.**
Drücken Sie das [NO]-Feld, wenn "FROM"-Dateien, die denselben Namen haben wie Dateien auf dem Zieldatenträger, beim Kopieren nicht berücksichtigt werden sollen (dann werden nur Dateien mit noch nicht verwendeten Namen kopiert).

Die Daten werden kopiert. Danach erscheint kurz eine "Successful"-Meldung.

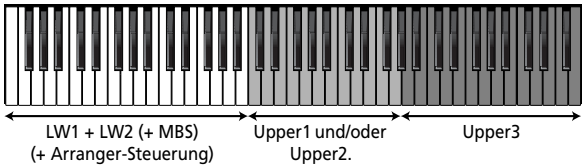
(7) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

7. Weiter führende Keyboard-Part-Funktionen

Upper 3 Split

Auf S. 57 war die Rede von einer Split-Funktion, mit der man die Parts LW1, LW2 und eventuell MBS der linken Tastaturhälfte zuordnet, während man in der rechten Hälfte die Parts UP1, UP2 und/oder UP3 spielt.

Sie können jedoch noch einen weiteren Splitpunkt zwischen UP1/UP2 und UP3 programmieren. Das eignet sich besonders zum Spielen von Frage/Antwort-Soli mit einem Bläserklang für Upper3 (z.B.) und einer Klarinette oder Flöte für Upper1. Es gibt folgende Möglichkeiten:

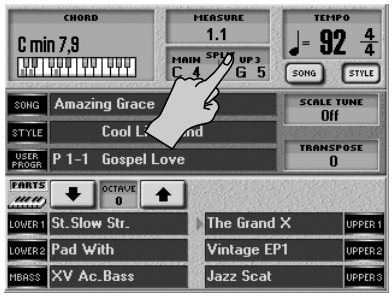


Laut Vorgabe befindet sich dieser zweite Splitpunkt beim G5 (und ist die tiefste Note des UP3-Parts).

Anmerkung: Diese Funktion ist auch im WHOLE Keyboard-Modus belegt.

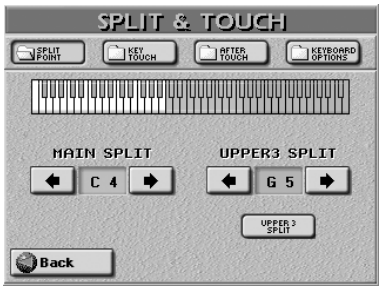
Der G-70 erlaubt also das Spielen von mindestens drei Klängen über unterschiedliche Tastaturzonen. Außerdem können Sie noch die Tastaturzone wählen, über die der Arranger angesteuert werden kann (S. 80). UPPER 3 SPLIT kann folgendermaßen aktiviert werden:

(1) Drücken Sie auf der Hauptseite das SPLIT-Feld.



Diese Seite können Sie auch mit MENU→SPLIT&TOUCH-Feld→SPLIT POINT-Feld aufrufen.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das UPPER 3 SPLIT-Feld (es "leuchtet").

Die Tastatur wird beim G5 gesplittet. Der UP1- und UP2-Part befinden sich links (orange) und UP3 rechts (blau) des zweiten Splitpunkts.

Auf S. 28 wird gezeigt, wie Sie dem UP3-Part den gewünschten Klang zuordnen.

Anmerkung: UP3 SPLIT ist nur belegt, wenn der UP1- oder UP2-Part eingeschaltet ist. Dieser Splitpunkt kann nicht programmiert werden, wenn der Upper1- und Upper2-Part ausgeschaltet sind. Solange UP1/2/3 aus sind, ist die UPPER 3 SPLIT-Funktion nicht belegt.

Statt der Vorgabe (G5) kann ein beliebiger Splitpunkt zwischen dem F♯1 und G7 eingestellt werden.

Möglicher Bereich für UPPER 3 SPLIT

(3) Wählen Sie mit den UPPER 3 SPLIT POINT ←→-Feldern den neuen Splitpunkt.

Anmerkung: Vergessen Sie nicht, diesen neuen Splitpunkt zu speichern, wenn Sie ihn später noch einmal verwenden möchten (siehe S. 111).

(4) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Die UPPER 3 SPLIT-Funktion kann auf mehrere Arten ausgeschaltet werden:

- Drücken Sie das UPPER 3 SPLIT-Feld, damit es "erlischt".
- Schalten Sie UP1 und/oder UP2 aus.
- Schalten Sie den UP3-Part aus.

Stimmen von Upper2: 'Coarse' und 'Fine Tune'

Der UP2-Part kann als vollwertiger Solo- oder Melodie-Part oder als Klangerweiterung für den UP1-Part (bzw. UP3) verwendet werden.

Um den UP1- oder UP3-Part mit UP2 zu "layern", müssen Sie beide aktivieren. Siehe S. 27.

Mit den Parametern "Coarse" und "Fine" können Sie die Tonhöhe des Upper2-Parts in Halbton- oder Feinschritten gegenüber dem Upper1-Part (bzw. Upper3) verstimmen.

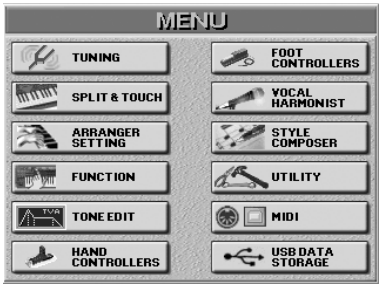
Sie können auch andere in der Popmusik beliebte Änderungen durchführen, z.B. indem Sie die **COARSE**-Einstellung um den Wert "7" versetzen (dieses entspricht einer Quinte).

Um den mit COARSE und FINE erzielten Effekt zu hören, müssen Sie lediglich darauf achten, dass sowohl UP1 (oder UP3) als auch UP2 aktiv sind. Wenn Sie nur UP2 aktivieren, klingen Ihre Soli u.U. falsch.

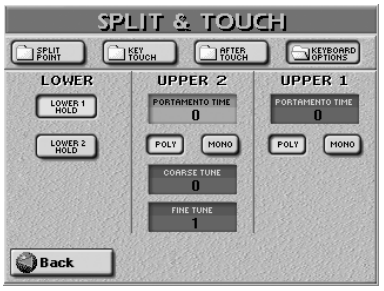
Anmerkung: Im WHOLE-Modus können diese Parameter auch für Layer-Effekte mit dem UP2-Part (der verstimmt wird) sowie LW1 und/oder LW2 (richtig gestimmt) verwendet werden.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [SPLIT&TOUCH]- und danach das [KEYBOARD OPTIONS]-Feld.



(3) Drücken Sie das [COARSE TUNE]-Feld, um die Tonhöhe von UP2 in Halbtonschritten zu ändern.
Das Feld "leuchtet" nun.

(4) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
"–" bedeutet, dass die Tonhöhe von UP2 verringert wird. Werte mit einem "+" vertreten eine Anhebung der UP2-Tonhöhe. Eine beliebte Einstellung für UP1/UP2-Layer ist "+12" für UP2, so dass er eine Oktave über Upper1 (oder einem beliebigen anderen Keyboard-Part) erklingt. (Der Einstellbereich dieses Parameters lautet "–24~24".)

(5) Drücken Sie das [FINE TUNE]-Feld, um UP2 (in Cent-Schritten) verstimmen zu können.

(6) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
FINE TUNE kann im Bereich "–99" (fast einen Halbton tiefer) bis "99" (fast einen Halbton höher) eingestellt werden.

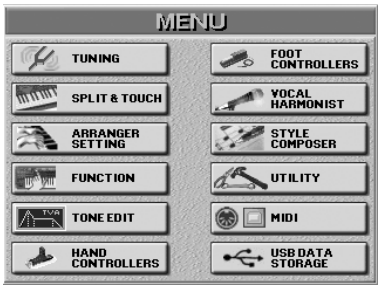
(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Portamento für UP1 und UP2

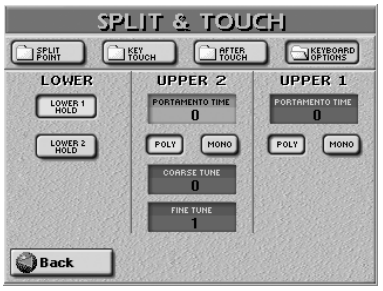
Sehen wir uns nun zwei Funktionen an, die Ihre Soli mit dem UP1- und UP2-Part noch eindrucksvoller gestalten können.

Portamento Time

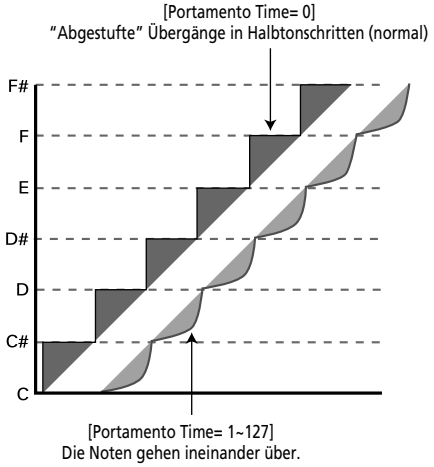
(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [SPLIT&TOUCH]- und danach das [KEYBOARD OPTIONS]-Feld.



"Portamento" bedeutet, dass sich die Tonhöhe nicht stufenweise ändert, sondern dass die Noten ineinander übergehen.



Statt sich also in Halbtonschritten zu ändern (wie gewöhnlich), gleitet die Tonhöhe von einer Note zur anderen, wenn die Portamento-Zeit höher als "0" eingestellt ist. Je größer der Wert, desto langsamer der Übergang. Dies ist z.B. praktisch für bestimmte Synthesizer-Parts.

(3) Drücken Sie das [PORTAMENTO TIME]-Feld des Upper1 (UP1)- oder Upper2 (UP2)-Parts, um es zu selektieren.

(4) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

Portamento Mode: Mono/Poly

Auf dem G-70 können der Upper1- und Upper2-Part auch monophon gespielt werden. "MONO" bedeutet, dass nur jeweils eine Note gespielt werden kann. Das könnten Sie für eine natürlichere Wiedergabe von Trompeten- oder Holzbläserklängen verwenden. "POLY" hingegen bedeutet, dass Sie mit dem gewählten Part Akkorde spielen können.

(5) Drücken Sie das [MONO]- oder [POLY]-Feld des Upper-Parts, dessen Einstellung Sie ändern möchten.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Für die Harmonic Bars-Klänge sind Portamento und POLY/MONO nicht belegt.

Lower Hold

Auf dem G-70 können viele Dinge in Echtzeit eingestellt werden. Da die Lower 1/2-Parts sowie der Arranger simultan angesteuert werden können, kann es bei Auswahl einer anderen Division (mit der linken Hand) zu Aussetzern kommen.

Ist die LOWER HOLD-Funktion im SPLIT-Betrieb nicht eingeschaltet, so verstummen die Lower-Parts (LW), sobald Sie alle Tasten der linken Hälfte freigeben.

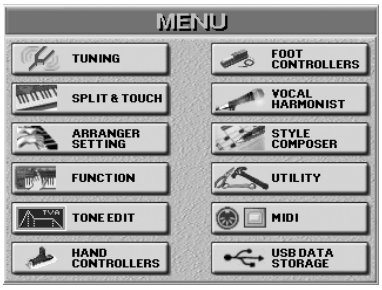
Wenn Sie jedoch ein [LOWER HOLD]-Feld drücken (damit es blau dargestellt wird), werden die Noten jenes Lower-Parts so lange gehalten, bis Sie in der linken Klaviaturhälfte andere Noten spielen.

Wenn sowohl der LW1- (oder LW2) und MBS-Part aktiv sind, bezieht sich die gewählte LOWER HOLD-Funktion auf die Noten beider Parts.

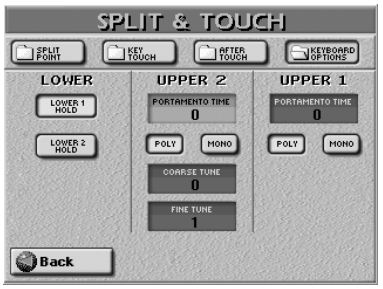
Anmerkung: Die LOWER HOLD-Funktionen sind nur im SPLIT-Modus belegt.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [SPLIT&TOUCH]- und danach das [KEYBOARD OPTIONS]-Feld.



(3) Aktivieren Sie mindestens einen LW-Part (sein PART ON/OFF-Taster muss leuchten).

(4) Drücken Sie das [LOWER 1 HOLD]- oder [LOWER 2 HOLD]-Feld, um es zu aktivieren.
Sie können auch beide HOLD-Felder aktivieren.

(5) Spielen Sie links auf der Tastatur eine Note und geben Sie die Taste sofort wieder frei.
Diese Note wird gehalten, bis Sie in der linken Hälfte eine andere Note/einen anderen Akkord spielen.

Anmerkung: Diese Parameter kann man auch mit dem Haltepedal (siehe S. 67) oder einem optionalen Fußtaster (siehe S. 69) ein-/ausschalten.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Tone Edit: Editieren der Keyboard-Parts

Der G-70 bietet Parameter, die für die Keyboard-Parts eingestellt werden können und deren Klangverhalten –z.B. die Klang-Brillanz, die Vibratogeschwindigkeit usw.– beeinflussen.

Die hier erwähnten Parameter stehen für folgende Keyboard-Parts zur Verfügung: Upper1, Upper2, Upper3, Lower1, Lower2, M.Bass. Wählen Sie immer zuerst (bewusst) den änderungsbedürftigen Part, bevor Sie mit dem Editieren beginnen.

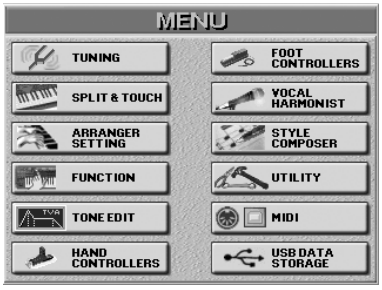
Die Harmonic Bar-Sektion kann hier nicht editiert werden (siehe dafür S. 32).

Bei Anwahl eines anderen Klangs für einen Keyboard-Part werden die TONE EDIT-Parameter zurückgestellt.

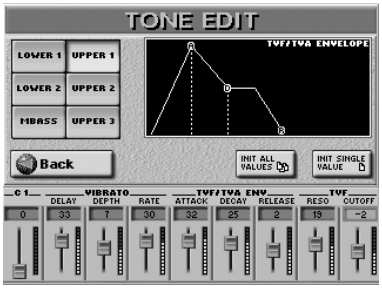
Anmerkung: Alle TONE EDIT-Parameter sind relative Parameter, deren Werte zu den fest vorgegebenen Klangparametern addiert bzw. von diesen subtrahiert werden. Darum können Sie hier sowohl positive ("mehr") als auch negative Werte ("weniger") einstellen.

Anmerkung: Die TONE EDIT-Einstellungen können in einem User-Programm gespeichert werden.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [TONE EDIT]-Feld.



(3) Drücken Sie das Feld des Keyboard-Parts, der editiert werden soll.
Anmerkung: Statt die Schritte (1)~(3) zu absolvieren, können Sie auch einfach den zutreffenden TONE ASSIGN-Taster gedrückt halten.

(4) Drücken Sie das [INIT ALL VALUES]-Feld, um alle Parameter zurückzustellen.

(5) Um nur für den gewählten Parameter wieder die Vorgabe zu wählen, müssen Sie das [INIT SINGLE VALUE]-Feld drücken.

(6) Um einen der angezeigten Parameter zu editieren, drücken Sie dessen Feld.
Um sein "Display" herum erscheint nun ein roter Rahmen.

(7) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein. Mit den Mehrzweckreglern unter dem Display können Sie die darüber befindlichen Parameter ebenfalls ändern.

Es können folgende Parameter editiert werden:

■C1

Die Funktion dieses Parameters richtet sich nach dem Klang, den Sie dem betreffenden Part zugeordnet haben. Bisweilen beeinflusst er die Filter- und Resonanzeinstellung, wechselt zwischen dem Sample mit der schnellen und langsamen Geschwindigkeit (Klänge der TONE [ORGAN]-Bank) usw. Beispiel: Wählen Sie den Klang "B3 Sermon" (Seite 1 der [ORGAN]-Bank) und verwenden Sie diese Funktion.

Anmerkung: Der C1-Parameter ist nur für Klänge belegt, die im "Parameter Reference"-Heft mit einem Haken versehen sind.

Bei Klängen einer optionalen SRX-Platine beeinflusst dieser Parameter eventuell andere Aspekte. Experimentieren Sie einfach ein wenig mit diesem Parameter, um zu ermitteln, inwiefern er den Klang beeinflusst.

■Modulation (Vibrato)

Vibrato verweist auf die Modulation der Tonhöhe. Die Tonhöhenmodulation versieht die Noten also mit einem angenehmen "Knödeln". Mit folgenden Parametern kann das Vibrato eines Parts geändert werden.

Anmerkung: Bestimmte Klänge enthalten bereits natürliches (gesampeltes) Vibrato, dessen Intensität und Geschwindigkeit nicht geändert werden können.

- DELAY [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Verzögerung des Vibrato-Effektes nach Spielen einer Note. Bei positiven (+) Werten wird die Verzögerungszeit verlängert, bei negativen (–) Werten verkürzt.
- DEPTH [-64~63]—Regelt die Vibrato-Intensität. Positive Werte (+) bedeuten, dass das "Bibbern" auffälliger wird. Mit negativen Werten (–) verringern Sie es.
- RATE [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit. Positive (+) Werte sorgen für eine schnellere Modulation, negative (–) bewirken eine langsame Modulation.

■TVF/TVA ENV (Hüllkurve)

Zwischen dem Beginn einer Note und ihrem Ausklingen ändert sich die Lautstärke eines Instruments sich fast fortwährend. Diese Änderungen lassen sich als Kurve darstellen (siehe das Display). Alle Klänge weisen eine typische Hüllkurvengestalt auf, die dafür sorgt, dass man sie einordnen kann. Die Hüllkurve eines Musikinstruments richtet sich zudem danach, wie man auf dem Instrument spielt. Wenn man eine Trompete z.B. stark und schnell anbläst, erzeugt sie einen scharfen Ton. Wenn man jedoch sanfter bläst,

dauert die Einschwingphase etwas länger. Die Einsatzgeschwindigkeit kann man mit dem ATTACK-Parameter einstellen.

Die Hüllkurvenparameter gelten sowohl für die Lautstärke (TVA) als auch für das Filter (TVF). Die Filterfrequenz steigt, wenn die Hüllkurve ansteigt und sinkt auch gemeinsam mit der Hüllkurve.

- ATTACK [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Anstiegszeit. Negative Werte sorgen für einen schnelleren –und daher "aggressiveren"– Einsatz.
- DECAY [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Abklingzeit der Lautstärke und Filterfrequenz nach Anschlagen der Note (vom höchsten Punkt des Attacks bis zum Sustain-Pegel).

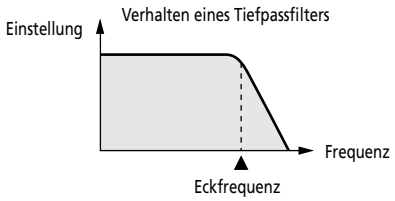
  Anmerkung: Perkussive Klänge besitzen normalerweise einen Sustain-Wert gleich "0". Das ist z.B. bei Klavier- und Gitarrenklängen der Fall. Diese klingen folglich auch bei gedrückt gehaltener Taste relativ schnell aus, ganz gleich, welchen Wert Sie hier einstellen.
- RELEASE [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Ausklingzeit nach Loslassen der Taste. Bei negativen (–) Werten wird diese Zeit verkürzt, bei positiven (+) Werten verlängert.

■TVF (Filter)

Mit den Filterparametern können Sie den Klang dumpfer bzw. brillanter einstellen. Der G-70 verwendet *Tiefpassfilter* (LPF), die nur die Frequenzen unter dem eingestellten Wert durchlassen. Die Frequenz, ab der Obertöne "abgeschnitten" werden, nennt man die "Cutoff-Frequenz". Die Filterfrequenz kann sich übrigens dynamisch (zeitbedingt) ändern. Hierfür wird die Hüllkurve verwendet.

- RESO [-64~63]—Dieser Parameter bestimmt die Überbetonung der Frequenzen um den eingestellten Cutoff-Wert. Bei Erhöhen des Resonance-Wertes werden die Frequenzen um den Cutoff-Wert extra hervorgehoben, was einen synthetischeren Klang bewirkt.

  Anmerkung: Bei einigen Klängen haben negative (–) RESO-Werte keine hörbare Auswirkungen mehr, weil der Resonance-Parameter bereits auf den Mindestwert gestellt wurde.
- CUTOFF [-64~63]—Mit diesem Filterparameter kann man den Klang heller oder dumpfer machen. Er bestimmt die Cutoff-Frequenz (d.h. die Eckfrequenz des Filters). Je weiter Sie den Wert in negativer Richtung erhöhen, desto weniger Obertöne werden durchgelassen. Das sorgt für einen dumpferen Klang.



Anmerkung: Bei Klängen, für die bereits eine hohe Cutoff-Frequenz programmiert ist, hat die Änderung nach oben (positive (+) Werte) keine hörbare Auswirkung mehr.

(8) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

8. Verwendung der Mixer-Funktionen & Effekte

Die MIXER-Ebene hält genau, was ihr Name verspricht: Hier können Sie die Balance der Keyboard-Parts einstellen. Ab S. 124 wird erklärt, wie man die Song- und Style-Parts "mischt".
Ihr Gesang und die erzeugten Vocal Harmonist-Parts können mit den Reglern VOICE *und* HARMONY *"gemischt" werden.*

Über die Effekte des G-70

Der G-70 enthält folgende Effektprozessoren, die aber nicht durchweg für alle Sektionen zur Verfügung stehen. Siehe nachstehende Tabelle:

Sektion	Effektprozessoren	Anmerkungen
Keyboard-Effekte	Reverb, Chorus	Separate, editierbare Prozessoren.
	MFX	Nur für die Keyboard-Parts.
Style/Song-Effekte	Reverb, Chorus	Verwenden dieselben Prozessoren, die aber nicht mit den Keyboard-Effekten verknüpft sind.
Mastering Tools	Equalizer, Compressor	Beeinflussen alle Signale, die über die MAIN-Buchsen ausgegeben werden.
Audio-Effekte	IFX	Für die über die AUDIO IN-Buchsen empfangenen Signale.
Harmonic Bars (Zugriegel)	Overdrive, Vibrato, Rotary Speaker	Gelten nur für diese Sektion.
VOICE	Reverb, Delay, Compressor, Gate	Talk, Singer, Auto Pitch, Voice FX
HARMONY	Reverb, Delay, Chorus	Vocoder, Small, Ensemble

Hier ist deshalb von "Prozessoren" die Rede, weil die meisten unterschiedliche Effekte erzeugen können (die man mit "Type" wählt). Der MFX und IFX sind die weitaus vielseitigsten Prozessoren, weil man dort aus 84 Typen wählen kann, während andere Prozessoren 8 oder 9 Möglichkeiten bieten. Nur die Kompressor- und Gate-Prozessoren sind "dedizierte" Effekte, die also nur einen Effekt erzeugen.

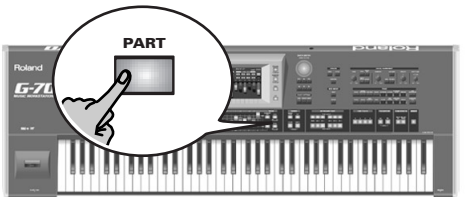
Anmerkung: Auf S. 132 erfahren Sie, wie man die VOCAL HARMONIST-Klangregelung einstellt.

Anmerkung: Die Effekte der Harmonic Bars-Sektionen werden im Abschnitt "Verwendung von Effekten" auf S. 33 vorgestellt.

Mischen der Keyboard-Parts

Sehen wir uns nun an, wie man die Keyboard-Parts abmischt und damit zusammenhängende Parameter einstellt.

(1) Drücken Sie den PART-Taster (oder aber CHORUS/REVERB bzw. PAN/VOLUME).



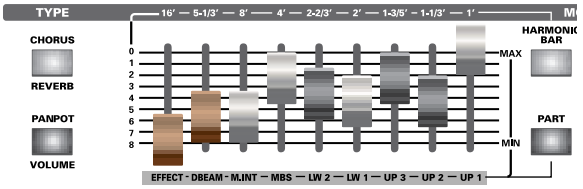
Das Display ändert sich zu:

"**MUTE**" bedeutet, dass der betreffende Part momentan nicht verfügbar ist. Parts kann man durch Drücken ihres Instrumentensymbols stummschalten. Um einen stummgeschalteten Part zu aktivieren, müssen Sie sein Instrumentensymbol (mit der "MUTE"-Meldung) noch einmal drücken.

(2) Drücken Sie den PAN POT/VOLUME-Taster ein oder zwei Mal, um den Reglern den VOLUME-Parameter zuzuordnen. (Die Zeile der Display-Fader wird nun hellgrau dargestellt.)

Anmerkung: Die Funktion der Mehrzweckregler kann auch durch Drücken eines Reglersymbols im Display (VOLUME, PANPOT, REVERB oder CHORUS) gewählt werden.

(3) Verwenden Sie die Regler unter dem Display, um die Lautstärke der Keyboard-Parts einzustellen.



(Siehe die Bezeichnungen unter den Reglern – in dem grauen Kasten der Abbildung.)

Wenn die Position eines Reglers nicht mit dem Wert eines zugeordneten Parameters übereinstimmt, müssen Sie den Regler zuerst in die Position fahren, die dem grünen LED-Kranz oder den grünen Punkten neben den Fader-Symbolen entspricht. Erst danach ändert sich nämlich der Wert.

Der D BEAM-Part verweist auf den Klang, der im gewählten Modus (DJ GEAR, SOUND EFX oder INSTRUMENT) verwendet wird (Scratch-Sounds, Klangeffekte usw.). Siehe S. 64.

Anmerkung: Der Regler ganz links (EFFECT) ist nicht belegt, wenn Sie "VOLUME" wählen.

(4) **Nach Einstellen dieser Pegel können Sie mit dem [BALANCE]-Regler die Balance zwischen allen Keyboard-Parts und dem Recorder/Arranger optimieren.**
Wie Sie wissen, ist mit "mischen" viel mehr gemeint als das Einstellen der Lautstärkebalance. Hierunter versteht man nämlich auch das Einstellen der Stereoposition und des Effektanteils für die einzelnen Parts. Alsdann...

(5) **Drücken Sie den [PAN POT/VOLUME]-Taster noch einmal, um den Mehrzweckreglern die PANPOT-Funktion zuzuordnen.**
Das Display sieht immer noch wie unter (2) aus, jedoch wird nun die "PANPOT"-Zeile hervorgehoben:

(6) **Stellen Sie mit den 9 Reglern unter dem Display die Stereoposition der verfügbaren Parts ein.**
"L63" bedeutet hart links, "0" vertritt die Mitte und "R63" entspricht hart rechts.

Anmerkung: Der Regler ganz links (EFFECT) ist nicht belegt, wenn Sie "PAN POT" wählen.

Anmerkung: Die Funktion der Mehrzweckregler kann auch durch Drücken eines Reglersymbols im Display (VOLUME, PANPOT, REVERB oder CHORUS) gewählt werden. Danach können Sie dann mit dem [DATA/ENTRY]-Rad und den [DEC]/[INC]-Tastern den so gewählten Parameter einstellen. (Sie können das [DATA/ENTRY]-Rad sogar drücken und den gewünschten Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.)

(7) **Drücken Sie den [CHORUS/REVERB]-Taster ein oder zwei Mal, um den Reglern den REVERB-Parameter zuzuordnen.**
Nun können Sie den Hallanteil der Keyboard-Parts einstellen. Die Effekte selbst müssen auf der Effektseite editiert werden (siehe unten).

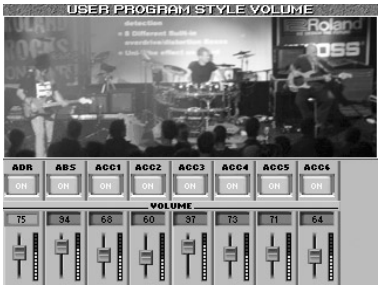
Anmerkung: Nun können Sie mit dem EFFECT-Regler (ganz links) den Ausgangspegel des Reverb-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar. Wenn Sie jedoch den REVERB-Parameter eines Keyboard-Parts auf "0" stellen, wird nur der betreffende Keyboard-Part nicht mehr verhallt.

(8) **Drücken Sie den [CHORUS/REVERB]-Taster ein oder zwei Mal, um den Reglern den CHORUS-Parameter zuzuordnen.**
Nun können Sie den Chorus-Anteil der Keyboard-Parts einstellen. Die Effekte selbst müssen auf der Effektseite editiert werden (siehe unten).

Anmerkung: Nun können Sie mit dem EFFECT-Regler (ganz links) den Ausgangspegel des Chorus-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar. Wenn Sie jedoch den CHORUS-Parameter eines Keyboard-Parts auf "0" stellen, wird nur der betreffende Keyboard-Part nicht mehr von dem Effekt bearbeitet.

Lautstärke und Status der Style-Parts

Bei Drücken des [STYLE]-Tasters unter dem Display erscheint folgende Display-Seite:



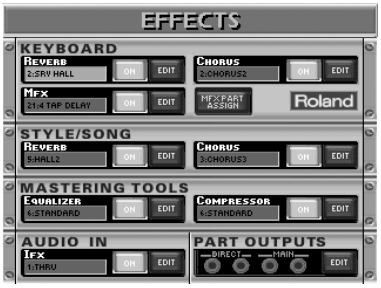
- Stellen Sie mit den Mehrzweckreglern unter dem Display die Lautstärke der Style-Parts ein. Die Style-Parts werden unter "Arranger-Parts" auf S. 74 vorgestellt.
- Mit den [ON/OFF]-Feldern können Sie nicht benötigte Style-Parts stummschalten.
  Diese Einstellungen können in einem User-Programm gespeichert werden (siehe S. 111).

  Anmerkung: Die MAKEUP TOOLS-Parameter bieten noch weitaus detailliertere Style-Mischfunktionen (siehe S. 124).

Editieren der Keyboard-Effektprozessoren

Nach Einstellen der obigen Parameter stellen Sie vielleicht fest, dass auch ein geeigneter Effektanteil nicht unbedingt den gewünschten Sound zur Folge hat.

Dann können Sie die Reverb- und Chorus-Parameter editieren, indem Sie den [EFFECTS]-Taster drücken.

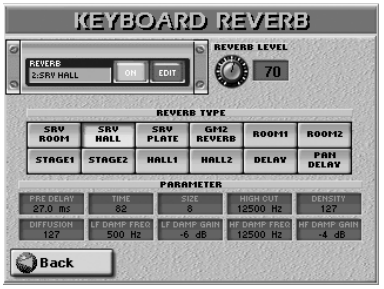


Auf dieser Seite können Sie den REVERB- und CHORUS-Prozessor ein-/ausschalten, indem Sie das [OFF/ON]-Tastersymbol neben dem betreffenden "Display" drücken.

Wenn Sie nur einen anderen Halltyp benötigen, drücken Sie das REVERB-Display und wählen ihn mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern. Wenn Sie außerdem bestimmte Effektparameter ändern möchten...

Hall (Reverb) für die Keyboard-Parts

(1) **Drücken Sie das KEYBOARD EFFECTS REVERB [EDIT]-Feld, um die Hallparameter aufzurufen.**
Das Display ändert sich zu:



(2) **Drücken Sie das [ON]-Feld (oder [OFF]), um den Prozessor ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).**
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(3) **Drücken Sie das Feld des benötigten Effekttyps.**
Die Möglichkeiten lauten:

- **SRV Room**—Dieser Effekt simuliert die Akustik eines Zimmers. Der Name ("SRV") verweist auf den SRV-3030 von Roland, einem Hallprozessor, der auch in bestimmten Fantom-Synthesizern zum Einsatz kommt.
- **SRV Hall**—Hierbei handelt es sich um einen weiteren SRV-Algorithmus, der die Akustik eines Konzertsaals simuliert.
- **SRV Plate**—Digital-Simulation einer Platte, die ab und zu für Halleffekte verwendet wird. Eignet sich besonders für perkussive Klänge.
- **GM2 Reverb**—Bei diesem Hall handelt es sich um den Effekt, mit dem Roland seine GM2-kompatiblen Klangerzeuger ausstattet.
- **Room1, Room2**—Diese Typen simulieren die Halleigenschaften eines Zimmers. Je größer der Wert (1 oder 2), desto größer wird der "Raum".
- **Stage1, Stage2**—Diese Typen simulieren die Halleigenschaften einer Konzertbühne. Je größer der Wert (1 oder 2), desto geräumiger wird die "Bühne".
- **Hall1, Hall2**—Hallsimulationen eines kleinen (1) oder großen (2) Konzertsaals. Der Hall ist imposanter als bei den "Room"-Varianten.
- **Delay**—Ein Delay-Effekt (also kein Hall). Erzeugt Echoeffekte: die Signale werden also wiederholt.
- **Pan Delay**—Die Stereoversion des obigen Delay-Effekts. Die Wiederholungen werden abwechselnd über den linken und rechten Kanal wiedergegeben.

Mit [REVERB LEVEL] können Sie den Ausgangspegel des Reverb-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar.

Wenn Sie die Effektparameter nicht editieren möchten, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort. Wenn doch, springen Sie zu Schritt (5).

(4) **Drücken Sie [Back], um zur Display-Seite mit den "Modulen" zurückzukehren.**
—oder—
Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

(5) **Nach Anwahl eines anderen Halltyps möchten Sie eventuell noch den einen oder anderen Parameterwert ändern. Verfahren Sie dann folgendermaßen:**

- Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten (die Anzahl der Felder und ihre Funktionen richten sich nach dem gewählten Typ).
- Stellen Sie den gewünschten Wert ein.

Parameterwerte können mit dem [DATA/ENTRY]-Rad, den [DEC]/[INC]-Tastern oder durch Drücken des [DATA/ENTRY]-Rads und Verwendung des Display-Zehnertastenfeldes geändert werden.

SRV Room/SRV Hall/SRV Plate-Parameter

- **Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Hallsignal. Damit simuliert man den Abstand zwischen der Signalquelle und den reflektierenden Oberflächen.
- **Time (0~127)**—Vertritt die Halldauer. Je größer der Wert, desto "länger" wird der Raum.
- **Size (1~8)**—Hiermit bestimmen Sie, wie sich die Hallreflexionen ausdehnen. Damit wird die Höhe des erzeugten Raumes simuliert.
- **High Cut (160~12500Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Hallsignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier "BYPASS" wählen.
- **Density (0~127)**—Vertritt die Halldichte (Anzahl der Reflexionen).

- **Diffusion (0~127)**—Hiermit bestimmen Sie, wie sich die Halldichte ändert. Je größer der Wert, desto dichter wird der Hall nach und nach. (Die Wirkung dieses Parameters fällt erst bei einer relativ langen Halldauer auf.)
- **LF Damp Freq. (50~4000Hz)**—Wählen Sie hier die Frequenz, unterhalb derer die Bassfrequenzen des Hallsignals gedämpft werden.
- **LF Damp Gain (-36~0dB)**—Hiermit stellen Sie ein, wie stark der Frequenzbereich unter dem "LF Damp"-Wert gedämpft werden soll. Wählen Sie "0", wenn die tiefen Hallfrequenzen nicht gedämpft werden sollen.
- **HF Damp Freq. (4000~12500Hz)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Hallsignale gedämpft werden.
- **HF Damp Gain (-36~0dB)**—Hiermit stellen Sie ein, wie stark der Frequenzbereich über dem "HF Damp"-Wert gedämpft werden soll. Wählen Sie "0", wenn die hohen Hallfrequenzen nicht gedämpft werden sollen.

GM2 Reverb-Parameter

- **Character (Room1, Room2, Room3, Hall1, Hall2, Plate, Delay, Pan Delay)**—Vertritt den Halltyp.
- **Pre LPF (0~7)**—Hiermit werden die Höhen des am Halleingang anliegenden Signals gedämpft. Je größer der Wert, desto stärker werden die Höhen gefiltert.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel des Hallsignals.
- **Time (0~127)**—Halldauer.
- **Feedback (0~127)**—Hiermit regeln Sie den Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Nur belegt, wenn Sie für REVERB CHARACTER "Delay" oder "Pan Delay" wählen.

Parameter der übrigen Typen (Room1~Pan Delay)

- **Time (0~127)**—Halldauer (für "Room1"~"Hall2") bzw. Verzögerungszeit (für "Delay" und "Pan-Delay").
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Hallsignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier "BYPASS" wählen.
- **Feedback (0~127)**—(Nur belegt für "Delay" und "Pan-Delay".) Hiermit bestimmen Sie die Rückkopplungsintensität.

(6) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Anmerkung: Vergessen Sie nicht, die Einstellungen in einem User-Programm zu speichern.

Chorus für die Keyboard-Parts

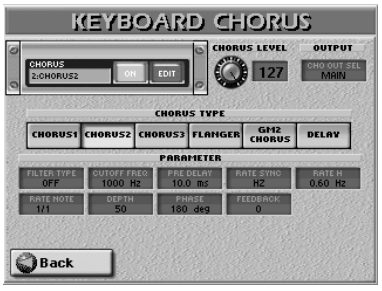
Chorus macht das Schallbild breiter und sorgt für einen Stereoeffekt. Es stehen 8 Chorus-Typen zur Verfügung.

(1) **Drücken Sie den EFFECTS-Taster.**

Auf dieser Seite können Sie den CHORUS-Prozessor ein-/ausschalten, indem Sie das OFF/ON-Tastersymbol neben seinem "Display" drücken.

Wenn Sie nur einen anderen Chorus-Typ benötigen, drücken Sie das CHORUS-Display und wählen ihn mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern. Wenn Sie außerdem bestimmte Effektparameter ändern möchten...

(2) **Drücken Sie das KEYBOARD EFFECTS CHORUS EDIT-Feld, um die Chorus-Parameter aufzurufen.**
Das Display ändert sich zu:



(3) **Drücken Sie das ON-Feld (oder OFF), um den Prozessor ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).**
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(4) **Drücken Sie das Feld des benötigten Effekttyps.**
Die Möglichkeiten lauten:

- **Chorus1~Chorus3**—Konventionelle Chorus-Effekte mit unterschiedlicher "Breitenwirkung".
- **Flanger**—Dieser Effekt erinnert ein wenig an aufsteigende und landende Düsenjäger.
- **GM2 Chorus**—Bei diesem Chorus handelt es sich um den Effekt, mit dem Roland seine GM2-kompatiblen Klangerzeuger ausstattet.
- **Delay**—Dies ist ein umfangreich ausgestatteter Delay-Effekt, der anstelle eines Chorus' oder Flangers verwendet werden kann. Wie Sie sehen werden, kann hier eine Menge programmiert werden.

Wenn Sie die Effektparameter nicht editieren möchten, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort. Wenn doch, springen Sie zu Schritt (6).

(5) Drücken Sie [Back], um zur Display-Seite mit den "Modulen" zurückzukehren.
—oder—
Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

(6) Nach Anwahl eines anderen Chorus-Typs möchten Sie eventuell noch den einen oder anderen Parameterwert ändern. Verfahren Sie dann folgendermaßen:

- Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten (die Anzahl der Felder und ihre Funktionen richten sich nach dem gewählten Typ).

Parameterwerte können mit dem [DATA/ENTRY]-Rad, den [DEC]/[INC]-Tastern oder durch Drücken des [DATA/ENTRY]-Rads und Verwendung des Display-Zehnertastenfeldes geändert werden.

Mit [CHORUS LEVEL] können Sie den Ausgangspegel des Chorus-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar.

Mit [OUTPUT] können sie einstellen, wohin das Effektsignal übertragen werden soll: zu den MAIN-Ausgängen ("Main"), zum Hallprozessor ("Rev") oder zu beiden ("Main+Rev"). Die beiden letzten Optionen bedeuten, dass das Chorus-Signal auch vom gewählten Halleffekt bearbeitet wird.

Chorus 1~3- und Flanger-Parameter

- **Filter Type (Off, LPF, HPF)**—Hier können Sie einstellen, ob das Eingangssignal vor der Bearbeitung gefiltert werden soll. Damit können Sie ein verschwommenes Schallbild vermeiden bzw. den "Punch" von Bass-Signalen erhalten. Wählen Sie "OFF", wenn Sie diese Filterfunktion nicht brauchen. "LPF" bedeutet, dass die Frequenzen über dem "Cutoff Freq"-Wert gefiltert werden. "HPF" bedeutet, dass die Frequenzen unter dem "Cutoff Freq"-Wert gefiltert werden.
- **Cutoff Freq (200~8000Hz)**—Vertritt die Eckfrequenz des Filters. Wenn Sie "OFF" als Filtertyp gewählt haben, ist dieser Parameter wirkungslos.
- **Pre Delay (0.0~100.0 ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Rate Sync (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Je nach der hier getroffenen Wahl, können Sie mit dem nächsten Parameter einen Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert einstellen.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**
  Rate [Note] (1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2 T, 1/4., 1/2, 1/1 T, 1/2., 1/1, 2/1 T, 1/1., 2/1)—Hiermit regeln Sie die Modulationsgeschwindigkeit. Das kann entweder eine Frequenz (Hz) oder ein Notenwert sein – je nachdem, was Sie für "Rate Sync" gewählt haben. "T" steht für "Triole" und ein "." bezeichnet punktierte Noten. "2/1" bedeutet, dass jeder Zyklus zwei Takte dauert. Der Vorteil eines Notenwertes ist, dass der Chorus das Signal synchron zum Arranger- oder Recorder-Tempo moduliert.
- **Depth (0~127)**—Hier wählen Sie die Intensität, mit der das Chorus-Signal moduliert wird. Mit einem großen Wert erzielen Sie eine sehr betonte Modulation.
- **Phase (0~180 [deg])**—Verweist auf die räumliche Ausbreitung des Signals (d.h. die "Stereo-Intensität").
- **Chorus Feedback (0~127)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie den Pegel des Chorus-Signals, das noch einmal an den Chorus-Effekt angelegt wird ("Rückkopplung"). Mit dem Feedback-Parameter erzielen Sie einen dichteren Chorus-Sound. Je größer der Wert, desto intensiver ist die Rückkopplung.

GM2 Chorus-Parameter

- **Pre LPF (0~7)**—Hiermit werden die Höhen des am Chorus-Eingang anliegenden Signals gedämpft. Je größer der Wert, desto stärker werden die Höhen gefiltert.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel des Chorus-Signals.
- **Feedback (0~127)**—Wählen Sie hier den Pegel des Chorus-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird.
- **Delay (0~127)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Rate (0~127)**—Hier wählen Sie die Geschwindigkeit (Frequenz), mit welcher der Klang moduliert wird. Je größer der Wert, desto schneller ist die Modulation.
- **Depth (0~127)**—Hier wählen Sie die Intensität, mit der das Chorus-Signal moduliert wird. Mit einem großen Wert erzielen Sie eine sehr betonte Modulation.
- **Reverb Send (0~127)**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel des Chorus-Signals ein, das zum Reverb-Prozessor übertragen wird. Mit dem Wert "127" stellen Sie eine serielle Verbindung zwischen dem Chorus und dem Hall her (Chorus vor Reverb). Wenn das Chorus-Signal nicht verhallt werden soll, müssen Sie hier "0" wählen.

Delay-Parameter

- **L/R/C Delay Sync (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Je nach der hier getroffenen Wahl, können Sie mit dem nächsten Parameter einen Zeit- (msec) oder Notenwert einstellen.
- **L/R/C Delay [msec] (0~1000ms)**
  L/R/C Delay [Note] (1/64T, 1/64, 1/32T, 1/32, 1/16T, 1/32., 1/16, 1/8T, 1/16., 1/8, 1/4T, 1/8., 1/4, 1/2T, 1/4., 1/2, 1/1T, 1/2., 1/1, 2/1T, 1/1., 2/1)—Hiermit regeln Sie die Verzögerungszeit. Das kann entweder ein Zeit- ("msec") oder ein Notenwert sein – je nachdem, was Sie für "Delay Sync" gewählt haben. "T" steht für "Triole" und ein "." bezeichnet punktierte Noten. "2/1" bedeutet, dass alle zwei Takte eine Wiederholung erfolgt. Der Vorteil eines Notenwertes ist, dass der Delay-Effekt jederzeit zum Arranger- oder Recorder-Tempo synchron läuft.
- **C Feedback (-98~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier "BYPASS" wählen.
- **L/R/C Level (0~127)**—Lautstärke der Delay-Linien (es gibt deren drei: links, Mitte und rechts).

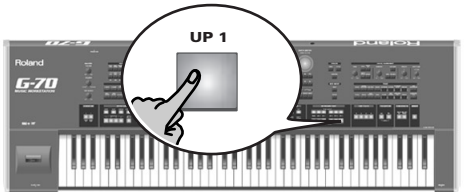
(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Vergessen Sie nicht, die Einstellungen in einem User-Programm zu speichern.

Verwendung des Multi-Effekts (Multi-FX)

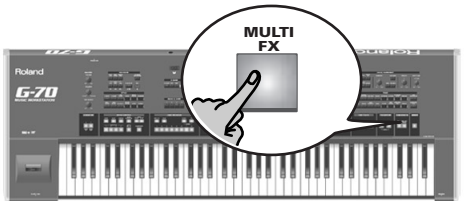
Ihr G-70 enthält einen Multi-Effektprozessor, mit dem man beliebige Keyboard-Parts bearbeiten kann. Für externe Audiosignale steht ein vergleichbarer Prozessor (mit denselben Algorithmen) zur Verfügung S. 104.

(1) Drücken Sie den PART ON/OFF [UP1]-Taster (er muss leuchten).



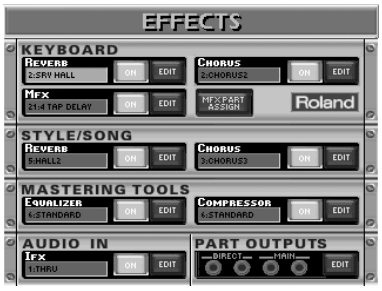
(2) Wählen Sie auf Seite 2 der [E.GUITAR/BASS]-Familie den "Dist. Guitar"-Klang.

(3) Spielen Sie ein paar Noten auf der Klaviatur und drücken Sie den [MULTI-FX]-Taster wiederholt, um den Unterschied zu hören.

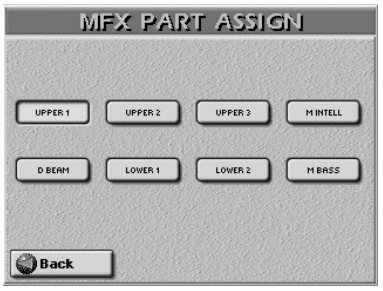


Der MFX steht für alle Keyboard-Parts zur Verfügung.

- Drücken Sie den [EFFECT]-Taster.



- Drücken Sie das [MFX PART ASSIGN]-Feld.



- Drücken Sie die Felder des/der Keyboard-Part(s), der/die vom MFX-Effekt bearbeitet werden sollen.
  Anmerkung: Es gibt nur einen MFX-Prozessor, so dass nur jeweils ein Algorithmus gewählt werden kann.
- Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anwahl und Editierung eines MFX-Typs

Der G-70 bietet 84 verschiedene Multi-FX-Typen; einige davon sind sogar Effektkombinationen und bieten also eine noch größere Flexibilität. Sehen wir uns zunächst an, wie man einen anderen Multi-FX-Typ wählt:

(1) Halten Sie den [MULTI-FX]-Taster gedrückt, bis das Display folgendermaßen aussieht:

Diese Seite kann auch folgendermaßen aufgerufen werden: Drücken Sie den [EFFECT]-Taster→ [MFX]-Feld und das [EDIT]-Feld. Das oben erwähnte Verfahren ist aber schneller.

(2) Drücken Sie das [ON]-Feld (oder [OFF]), um den Prozessor ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(3) Drücken Sie das Feld unter "MFX", wo der momentan verwendete Typ angezeigt wird.

(4) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Typ.
Anmerkung: Die Anwahl des Multi-FX-Typs kann mit der Klanganwahl für den Upper1-Part verknüpft werden. Siehe S. 101.

Die verfügbaren Effekttypen sind:

1. Thru
2. Stereo EQ
3. Overdrive
4. Distortion
5. Phaser
6. Spectrum
7. Enhancer
8. Auto Wah
9. Rotary
10. Compressor
11. Limiter
12. Hexa-Chorus
13. Trem Chorus
14. Space-D
15. St. Chorus
16. St. Flanger
17. Step Flanger
18. St. Delay
19. Mod. Delay
20. 3 Tap Delay
21. 4 Tap Delay
22. Time Delay
23. 2 Pitch Shifter
24. FBK Pitch
25. Reverb
26. Gate Reverb
27. OD→ Chorus
28. OD→ Flanger
29. OD→ Delay
30. DST→ Chorus
31. DST→ Flanger
32. DST→ Delay
33. EH→ Chorus
34. EH→ Flanger
35. EH→ Delay
36. Chorus→ DLY
37. Flanger→ DLY
38. CHO→ Flanger
39. CHO/Delay
40. Flanger/DLY
41. CHO/Flanger
42. Isolator
43. Low Boost
44. Super Filter
45. Step Filter
46. Humanizer
47. Speaker Sim
48. Step Phaser
49. MLT Phaser
50. Inf. Phaser
51. Ring Modul
52. Step Ring
53. Tremolo
54. Auto Pan
55. Step Pan
56. Slicer
57. VK Rotary
58. 3D Chorus
59. 3D Flanger
60. 3D Step Flgr
61. Band Chorus
62. Band Flanger
63. Band Step Flg
64. VS Overdrive
65. VS Distortion
66. GT Amp Simul
67. Gate
68. Long Delay
69. Serial Delay
70. MLT Tap DLY
71. Reverse DLY
72. Shuffle DLY
73. 3D Delay
74. Long Time DLY
75. Tape Echo
76. LoFi Noise
77. LoFi Comp
78. LoFi Radio
79. Telephone
80. Phonograph
81. Step Pitch
82. Sympa Reso
83. VIB-OD-Rotary
84. Center Canc

Um Verwirrungen zu vermeiden, werden die Parameter an anderer Stelle beschrieben. Siehe S. 228. Editieren lassen sich die Parameter folgendermaßen:

(5) **Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten (die Anzahl der Felder und ihre Funktionen richten sich nach dem gewählten Typ).** Wenn der benötigte Parameter nicht angezeigt wird, müssen Sie mit den PAGE-Feldern zu einer anderen Seite wechseln. (Für bestimmte Effekte ist nur eine Parameterseite belegt.)

(6) **Stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.** Mit REVERB SEND und CHORUS SEND (oben rechts) können Sie einstellen, wie stark das Multi-Effektsignal vom Reverb- und/oder Chorus-Prozessor bearbeitet werden soll. Wenn das nicht notwendig ist, stellen Sie beide Parameter auf "0".

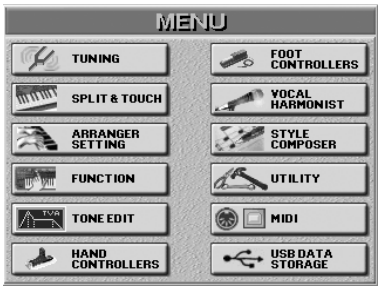
(7) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Verknüpfen des Multi-FX-Typs mit der Klanganwahl für den Upper1-Part (Upper 1 M-FX Link)

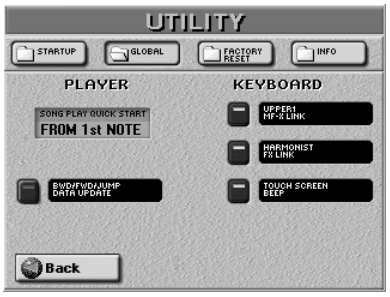
Bei Bedarf können Sie dafür sorgen, dass der G-70 jeweils den Multi-FX-Typ lädt, der am besten zum Klang passt, den Sie dem UP1-Part zuordnen.

(1) Drücken Sie den MENU-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das UTILITY- und danach das GLOBAL-Feld.



(3) Drücken Sie das UPPER 1 M-FX LINK-Feld, um es ein- oder auszuschalten. Wenn es an ist, wählt der G-70 jeweils einen passenden MFX-Typ für den Klang, den Sie dem UP1-Part zuordnen.

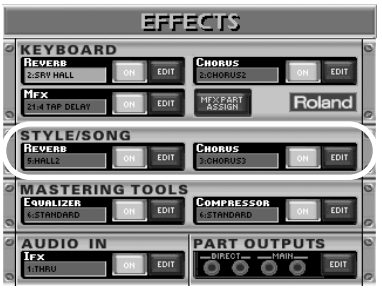
(4) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Effekte für Songs und Styles

Der Arranger und Recorder/16-Spur-Sequenzer verwenden dieselben Effektprozessoren, was völlig in Ordnung ist, weil der Arranger bei laufender Song-Wiedergabe nicht gestartet werden kann und umgekehrt.

Einem Song oder Style kann man folgendermaßen andere Effekte zuordnen:

(1) Drücken Sie den EFFECTS-Taster.



Hier spielt sich alles in der STYLE/SONG EFFECTS-Zeile ab.

Auf dieser Seite können Sie den REVERB- und/oder CHORUS-Prozessor ein-/ausschalten, indem Sie das OFF/ON-Tastersymbol neben seinem "Display" drücken.

Wenn Sie nur einen anderen Effekttyp benötigen, drücken Sie das REVERB- oder CHORUS-Display und wählen ihn mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern. Wenn Sie außerdem bestimmte Effektparameter ändern möchten...

(2) Drücken Sie das EDIT-Tastersymbol neben dem STYLE/SONG EFFECTS "REVERB"- oder "CHORUS"-Display.

Wichtiger Hinweis

Die weiter unten erwähnten Effekteinstellungen sind nur für Echtzeitänderungen des gewählten Styles oder Songs gedacht. Sie werden nicht (nicht einmal in einem User-Programm) gespeichert. Bei Anwahl eines anderen Styles oder Songs werden die hier vorgenommenen Änderungen wieder gelöscht. Sie können sie jedoch speichern (und in den Style oder Song "hineinrechnen" lassen), indem Sie den MAKEUP TOOLS-Taster und auf der dann angezeigten Seite das SAVE-Feld drücken (siehe S. 130).

Hall (Reverb) für die Style/Song-Parts

Drücken Sie das Feld des benötigten Effekttyps. Die Möglichkeiten lauten:

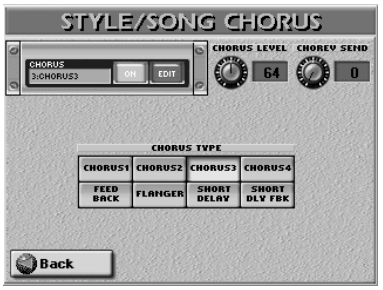
- ROOM1, ROOM2, ROOM3—Diese Typen simulieren die Halleigenschaften eines Zimmers. Je größer der Wert (1, 2 oder 3), desto größer wird der "Raum".
- HALL1, HALL2—Hallsimulationen eines kleinen (1) oder großen (2) Konzertsaals. Der Hall ist imposanter als bei den "Room"-Varianten.
- PLATE—Digital-Simulation einer Platte, die ab und zu für Halleffekte verwendet wird. Eignet sich besonders für perkussive Klänge.
- DELAY—Ein Delay-Effekt (also kein Hall). Erzeugt Echoeffekte: die Signale werden also wiederholt.
- PAN DELAY—Die Stereoversion des obigen Delay-Effekts. Die Wiederholungen werden abwechselnd über den linken und rechten Kanal wiedergegeben.

Drücken Sie das REVERB LEVEL-Feld und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
Hiermit können Sie den Ausgangspegel des Reverb-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar. Wenn Sie einen REVERB-Parameter auf der Mixer-Seite für Styles hingegen auf "0" stellen, wird nur das betreffende Instrument nicht mehr verhallt – die übrigen Instrumente aber wohl.

Anmerkung: Siehe auch "Mischen der Style- oder Song-Parts" auf S. 124.

Drücken Sie Back, um zur Display-Seite mit den "Modulen" zurückzukehren.
—oder—
Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Chorus für die Style/Song-Parts



Chorus macht das Schallbild breiter und sorgt für einen Stereo-Effekt. Man kann hier jedoch auch andere Effekttypen wählen.

Drücken Sie das Feld des benötigten Effekttyps.

- CHORUS1~CHORUS4—Konventionelle Chorus-Effekte mit unterschiedlicher "Breitenwirkung".
- FEEDBACK—Chorus-Effekt mit Flanger-ähnlicher Rückkopplung und einem "weicheren" Klang.
- FLANGER—Dieser Effekt erinnert ein wenig an aufsteigende und landende Düsenjäger.
- SHORT DELAY—Delay-Effekt (Echo) mit kurzer Wiederholungszeit.
- SHORT DLY FBK—Effekt mit kurzem Echo und mehreren Signalwiederholungen.

Drücken Sie das CHORUS LEVEL-Feld und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
Hiermit können Sie den Ausgangspegel des Chorus-Prozessors einstellen. Wenn Sie hier "0" wählen, ist der Effekt unhörbar. Wenn Sie einen CHORUS-Parameter auf der Mixer-Seite für Styles hingegen auf "0" stellen, wird nur das betreffende Instrument nicht mehr mit Chorus versehen – die übrigen Instrumente aber wohl.

Anmerkung: Siehe auch "Mischen der Style- oder Song-Parts" auf S. 124.

Drücken Sie das CHO►REV SEND-Feld und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel des Chorus-Signals ein, das zum Reverb-Prozessor übertragen wird. Mit dem Wert "127" stellen Sie eine serielle Verbindung zwischen dem Chorus und dem Hall her (Chorus vor Reverb). Wenn das Chorus-Signal nicht verhallt werden soll, müssen Sie hier "0" wählen.

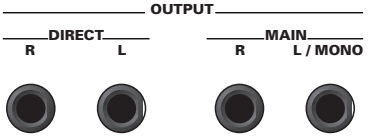
Drücken Sie [Back], um zur Display-Seite mit den "Modulen" zurückzukehren.
—oder—
Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Vergessen Sie nicht, die Typenwahl in einem User-Programm zu speichern.

Verwendung der Einzelausgänge und Audio-Eingänge

Ausgangszuordnung (PART OUTPUTS)

Der G-70 bietet vier Ausgänge, die in zwei Paare eingeteilt sind: MAIN und DIRECT.



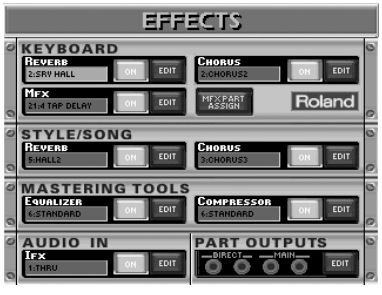
Laut Vorgabe sind alle Parts den MAIN-Buchsen zugeordnet. Bei Verwendung des G-70 für Mehrspuraufnahmen bzw. wenn Sie das Signal eines Parts mit einem externen Effektgerät bearbeiten möchten, können Sie dafür die DIRECT-Buchsen verwenden.

Parts, die Sie den DIRECT-Buchsen zuordnen, werden nicht von den Effekten des G-70 bearbeitet. Außerdem richtet sich ihre Lautstärke nicht mehr nach der [MASTER VOLUME]-Einstellung.

Mit Ausnahme der Vocal Harmonist- und Audio In-Signale können alle G-70-Parts nach eigenem Gutdünken auf die OUTPUT-Buchsen "geroutet" werden.

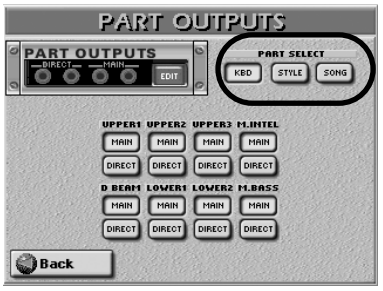
Die Zuordnung der Parts zu den Ausgängen muss folgendermaßen erfolgen:

(1) **Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster.**



(2) **Drücken Sie das PART OUTPUTS [EDIT]-Feld.**

Das Display ändert sich zu:



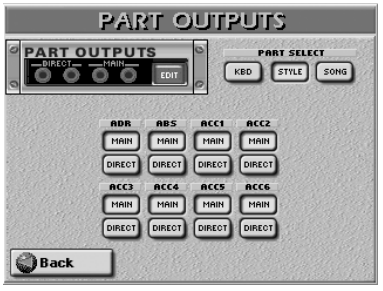
(3) **Überlegen Sie sich zunächst, in welcher Gruppe sich der benötigte Part befindet und drücken Sie dann das entsprechende PART SELECT-Feld.**

KBD: Die Keyboard-Parts, der D Beam- und der Melody Intelligence-Part.

STYLE: Die Style-Parts (Arranger).

SONG: Die Song-Parts (Recorder).

Die Anzeige ändert sich entsprechend. Obwohl unterschiedliche Part-Namen angezeigt werden, verhalten sich die drei Display-Seiten ungefähr gleich. In diesem Beispiel wollen wir die Seite der Style-Parts wählen (drücken Sie also das [STYLE]-Feld):



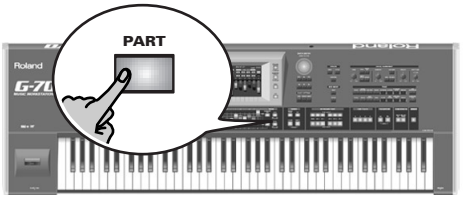
(4) **Drücken Sie das [MAIN]- oder [DIRECT]-Feld eines Parts, um ihn dem entsprechenden Ausgangspaar zuzuordnen.**
"MAIN" verweist auf die Hauptausgänge (die stereo sind) und "DIRECT" auf die gleichnamigen Buchsen (die ebenfalls stereo sind).

Wenn Sie jedem DIRECT-Ausgang nur ein Signal zuordnen möchten, müssen Sie auch folgende Einstellung ändern.

Anmerkung: Die Harmonic Bar-Signale können nicht über die DIRECT-Buchsen ausgegeben werden.

Stereoposition der Keyboard-Parts

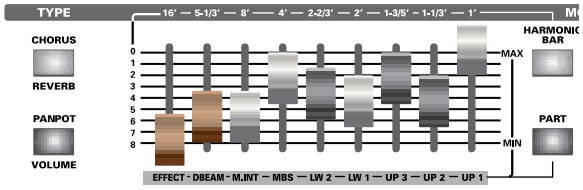
- Drücken Sie den [PART]-Taster.



- Drücken Sie den [PAN POT/VOLUME]-Taster, um den Reglern den PANPOT-Parameter zuzuordnen.

Das Display ändert sich zu:

- Stellen Sie mit den 9 Reglern unter dem Display die Stereoposition der verfügbaren Parts ein.



Besonders bei Anlegen eines Parts an die DIRECT-Ausgänge dürfen Sie nicht vergessen, "L63" für Signale zu wählen, die nur über DIRECT "L" ausgegeben werden sollen. Mit "R63" legen Sie das Signal ausschließlich an die "R"-Buchse an. Alle anderen Wert bedeuten nämlich, dass der betreffende Part auch über den anderen DIRECT-Ausgang ausgegeben wird, was Sie vielleicht nicht möchten.

Stereoposition der Style- und Song-Parts

Die Stereoposition der Style- und Song-Parts muss mit der Makeup Tools-Funktion eingestellt werden. Siehe S. 124.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Die PART OUTPUTS-Einstellungen werden in den User-Programmen gespeichert, so dass Sie sehr flexibel arbeiten können.

Verwendung der Audio-Eingänge

Der G-70 ist mit zwei EXTERNAL SOURCE/AUDIO IN-Buchsen versehen, an die man ein externes Instrument (Modul) oder einen CD/MD-Player anschließen kann. An diese RCA/Cinch-Buchsen können nur Signale mit Line-Pegel (–10dBu) –also keine Mikrofonsignale– angelegt werden.

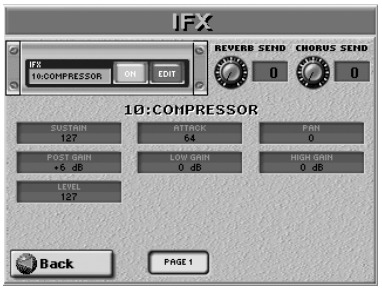
Die Lautstärke der Audiosignale kann mit dem [EXT. SOURCE]-Regler im Bedienfeld eingestellt werden. Die an den AUDIO IN-Buchsen anliegenden Signale können mit einem Effekt bearbeitet werden:

(1) Drücken Sie den [EFFECTS]-Taster.

Auf dieser Seite können Sie den AUDIO EFFECTS-Prozessor ein-/ausschalten, indem Sie das [OFF/ON]-Tastersymbol neben seinem "Display" drücken.

Wenn Sie nur einen anderen Typ benötigen, drücken Sie das IFX-Display und wählen ihn mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern. Wenn Sie außerdem bestimmte Effektparameter ändern möchten...

(2) Drücken Sie das AUDIO EFFECTS [EDIT]-Feld, um die IFX-Parameter aufzurufen.
Das Display ändert sich zu:



(3) Drücken Sie das [ON]-Feld (oder [OFF]), um den Prozessor ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(4) Drücken Sie das Feld unter "IFX", wo der momentan verwendete Typ angezeigt wird.

(5) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Typ.

Die verfügbaren Effekttypen sind:

1. Thru
2. Stereo EQ
3. Overdrive
4. Distortion
5. Phaser
6. Spectrum
7. Enhancer
8. Auto Wah
9. Rotary
10. Compressor
11. Limiter
12. Hexa-Chorus
13. Trem Chorus
14. Space-D
15. St. Chorus
16. St. Flanger
17. Step Flanger
18. St. Delay
19. Mod. Delay
20. 3 Tap Delay
21. 4 Tap Delay
22. Time Delay
23. 2 Pitch Shifter
24. FBK Pitch
25. Reverb
26. Gate Reverb
27. OD→ Chorus
28. OD→Flanger
29. OD→Delay
30. DST→ Chorus
31. DST→Flanger
32. DST→ Delay
33. EH→ Chorus
34. EH→ Flanger
35. EH→ Delay
36. Chorus→DLY
37. Flanger→DLY
38. CHO→ Flanger
39. CHO/Delay
40. Flanger/DLY
41. CHO/Flanger
42. Isolator
43. Low Boost
44. Super Filter
45. Step Filter
46. Humanizer
47. Speaker Sim
48. Step Phaser
49. MLT Phaser
50. Inf. Phaser
51. Ring Modul
52. Step Ring
53. Tremolo
54. Auto Pan
55. Step Pan
56. Slicer
57. VK Rotary
58. 3D Chorus
59. 3D Flanger
60. 3D Step Flgr
61. Band Chorus
62. Band Flanger
63. Band Step Flg
64. VS Overdrive
65. VS Distortion
66. GT Amp Simul
67. Gate
68. Long Delay
69. Serial Delay
70. MLT Tap DLY
71. Reverse DLY
72. Shuffle DLY
73. 3D Delay
74. Long Time DLY
75. Tape Echo
76. LoFi Noise
77. LoFi Comp
78. LoFi Radio
79. Telephone
80. Phonograph
81. Step Pitch
82. Sympa Reso
83. VIB-OD-Rotary
84. Center Canc

Um Verwirrungen zu vermeiden, werden die Parameter an anderer Stelle beschrieben. Siehe S. 228. Editieren lassen sich die Parameter folgendermaßen:

(6) **Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten (die Anzahl der Felder und ihre Funktionen richten sich nach dem gewählten Typ).**
Wenn der benötigte Parameter nicht angezeigt wird, müssen Sie mit den PAGE-Feldern zu einer anderen Seite wechseln. (Für bestimmte Effekte ist nur eine Parameterseite belegt.)

(7) **Stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.**

Mit REVERB SEND und CHORUS SEND (oben rechts) können Sie einstellen, wie stark das Multi-Effektsignal vom Reverb- und/oder Chorus-Prozessor bearbeitet werden soll. Wenn das nicht notwendig ist, stellen Sie beide Parameter auf "0".

(8) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

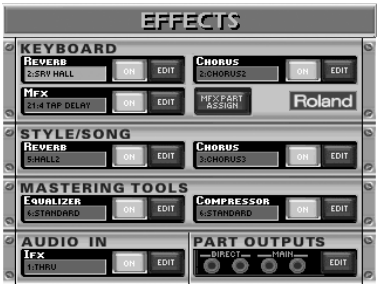
Verwendung der 'Mastering Tools'

Der G-70 enthält zwei Effektprozessoren, die sich auf alle Sektionen und Parts beziehen, deren Signale über die OUTPUT MAIN-Buchsen ausgegeben werden.

Diese Prozessoren nennen wir die "Mastering Tools", weil Sie damit den vom G-70 ausgegebenen Signalmix an die akustischen Gegebenheiten anpassen können. Obwohl sie nicht dazu gedacht sind, für jedes Stück, das Sie spielen möchten, geändert zu werden, geht die Umschaltung der Vorgaben so schnell, dass sie es zumindest einmal ausprobieren könnten.

Anmerkung: Die MASTERING TOOLS-Einstellungen sind globale Parameter, die daher nicht in den User-Programmen gespeichert werden. Sie können sie jedoch archivieren, indem Sie das aktuelle User Program-Set im internen Speicher oder auf einer Karte sichern.

Drücken Sie den EFFECTS-Taster.



Auf dieser Seite können Sie die MASTERING TOOLS-Prozessoren ein-/ausschalten, indem Sie das OFF/ON-Tastersymbol neben dem EQUALIZER- oder COMPRESSOR-"Display" drücken.

Wenn Sie nur einen anderen Effekttyp benötigen, drücken Sie das EQUALIZER- oder COMPRESSOR-Display und wählen ihn mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern. Wenn Sie außerdem bestimmte Effektparameter ändern möchten...

Equalizer

(1) **Drücken Sie das EQUALIZER EDIT-Feld, um die Parameter der Klangregelung aufzurufen.**
Das Display ändert sich zu:

Der Equalizer hat die gleiche Funktion wie die Klangregelung (BASS, MID und TREBLE) eines Verstärkers: Hiermit können Sie die Klangfarbe ändern oder Korrekturen vornehmen, um das Übersteuern der Lautsprecher zu vermeiden.

(2) **Drücken Sie das ON-Feld (oder OFF), um den Equalizer ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).**
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(3) **Drücken Sie das Feld unter "EQUALIZER", wo die momentan verwendete Vorgabe angezeigt wird.**

(4) **Wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern eine Vorgabe.**
Die verfügbaren Vorgaben sind:

1. Flat
2. Rock
3. Pop
4. Jazz
5. Classic
6. Standard
7. User

Die hier vorgenommenen Einstellungen können in einem "User"-Speicher gesichert und bei Bedarf wieder aufgerufen werden. Editieren lassen sich die Parameter folgendermaßen:

(5) Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie ändern möchten.

(6) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

- EQ LEVEL (0~127)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie den Eingangspegel des Equalizers. Das kann notwendig sein, wenn der Signalpegel so hoch ist, dass es zu Verzerrung kommt.
  Anmerkung: Wählen Sie hier niemals "0", solange der Equalizer aktiv ist, weil dann kein Signal mehr an die OUTPUT MAIN-Buchsen ausgegeben wird.
- EQ GAIN (-15~0~15dB)—Hiermit stellen Sie den Pegel am Ausgang des Equalizers ein. Wenn die Einstellungen der übrigen Parameter den Pegel drastisch reduzieren (was man durch Ein-/Ausschalten des Equalizers zwecks A/B-Vergleich sehr leicht nachprüfen kann), müssen Sie hier einen positiven Wert wählen. Wenn die Einstellungen den Pegel hingegen erhöhen, müssen Sie hier einen negativen Wert wählen. "0" bedeutet, dass der Pegel weder angehoben, noch abgesenkt wird.
- HI FREQ HZ (2000, 4000, 8000)—Mit diesem Parameter wählen Sie die Eckfrequenz für die Höhen (hierbei handelt es sich um ein Kuhschwanzfilter).
- HI GAIN DB (-15~15dB)—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten HI-Frequenz ein. Positive Werte heben die Frequenz an (machen sie lauter), negative schwächen sie ab.
- MID FREQ HZ (200~8000Hz)—Mit diesem Parameter wählen Sie die Eckfrequenz für das Mittenband (hierbei handelt es sich um ein Glockenfilter).
- MID Q (0.5, 1, 2, 4, 8)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Breite des MID FREQ-Bandes, das angehoben oder abgesenkt werden soll. Kleinere Werte bedeuten, das auch benachbarte Frequenzen beeinflusst werden.
- MID GAIN DB (-15~15dB)—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten MID-Frequenz ein. Positive Werte heben die Frequenz an (machen sie lauter), negative schwächen sie ab.
- LO FREQ HZ (200, 400)—Mit diesem Parameter wählen Sie die Eckfrequenz für den Bass (hierbei handelt es sich um ein Kuhschwanzfilter).
- LO GAIN DB (-15~15dB)—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten LO-Frequenz ein. Positive Werte heben die Frequenz an (machen sie lauter), negative schwächen sie ab.

(7) Um die soeben vorgenommenen Einstellungen zu speichern, müssen Sie das [WRITE USER]-Feld drücken.
Es gibt nur einen USER-Speicher. Beim Speichern neuer Einstellungen werden die vorigen demnach überschrieben.

(8) Drücken Sie das [Back]-Feld, wenn Sie auch den Kompressor einstellen möchten, oder den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Compressor

Hierbei handelt es sich um einen mehrbandigen Kompressor/Limiter, mit dem drei Frequenzbänder separat bearbeitet werden können. Ein Kompressor reduziert hohe Signalpegel (Spitzen) und hebt geringe Signalpegel an. Dadurch werden allzu große Pegelunterschiede vermieden.

(1) Drücken Sie auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) das COMPRESSOR [EDIT]-Feld.
Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie das [ON]-Feld (oder [OFF]), um den Kompressor ein- (Symbol leuchtet) oder auszuschalten (das Symbol erlischt).
Das können Sie bereits auf der EFFECTS-Seite (siehe oben) erledigen.

(3) Drücken Sie das Feld unter "COMPRESSOR", wo die momentan verwendete Vorgabe angezeigt wird.

(4) Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Vorgabe.
Die verfügbaren Vorgaben sind:

1. Hard Comp
2. Soft Comp
3. Low Boost
4. Mid Boost
5. High Boost
6. Standard
7. User

Die hier vorgenommenen Einstellungen können in einem "User"-Speicher gesichert und bei Bedarf wieder aufgerufen werden. Editieren lassen sich die Parameter folgendermaßen:

(5) Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie ändern möchten.

(6) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

- BC LEVEL (0~127)—Hiermit stellen Sie den Eingangspegel des Kompressors ein. Je größer der Wert, desto stärker werden die drei Frequenzbänder bearbeitet. Der hier eingestellte Wert wird nämlich zu den LEVEL-Werten der drei Bänder addiert. Wenn Sie hier "0" wählen, beeinflusst der Kompressor das Ausgangssignal nicht.
- BC GAIN (-24~0~24dB)—Hiermit stellen Sie den Pegel am Ausgang des Kompressor ein. Wenn die Einstellungen der übrigen Parameter den Pegel drastisch reduzieren (was man durch Ein-/Ausschalten des Kompressors zwecks A/B-Vergleich sehr leicht nachprüfen kann), müssen Sie hier einen positiven Wert wählen. Wenn die Einstellungen den Pegel hingegen erhöhen, müssen Sie hier einen negativen Wert wählen. "0" bedeutet, dass der Pegel weder angehoben, noch abgesenkt wird.
- SPLIT 1 (200~800)/SPLIT 2 (2000~8000)—Bei anderen Geräten nennt man diesen Parameter die "Weichenfrequenz". Er gibt nämlich an, wo die Grenze zwischen zwei Frequenzbändern liegt. Da der Kompressor drei Bänder aufweist, können zwei Weichenfrequenzen eingestellt werden: "1" zwischen dem Bass- und Mittenband; "2" zwischen dem Mitten- und Höhenband.
- Lo/Mid/Hi—Da die übrigen Parameter für alle Bänder gleich sind, wollen wir sie nur einmal vorstellen. Wie Sie sehen, bietet jedes Frequenzband separate Parameter, mit denen man sein Verhalten bestimmt.

- ATTACK (0~100ms)—Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie schnell der Kompressor des betreffenden Bandes das Signal bearbeiten soll, wenn der Pegel über dem THRSHLD-Wert liegt. Wählen Sie einen kleinen Wert, wenn Sie den kompakten Eindruck eines FM-Radiosenders bevorzugen. Mit höheren Werten erzielen Sie einen leicht "knallenden" oder "funky" Eindruck.
- RELEASE (50~5000ms)—Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie schnell der Kompressor des betreffenden Bandes deaktiviert wird, sobald der Signalpegel wieder unter den THRSHLD-Wert absinkt. Die "richtige" Einstellung dieses Parameters richtet sich nach dem gewählten RATIO-Wert. Wenn die Pegelsprünge zwischen den Noten zu auffällig sind (was man "Pumpen" nennt), müssen Sie diesen Wert so weit erhöhen, bis die Übergänge etwas fließender werden.
- THRSHLD (–36~0dB)—Hiermit können Sie einstellen, welchen Pegel das betreffende Band haben muss, um vom Kompressor bearbeitet zu werden. Je kleiner der Wert, desto stärker wird das Band komprimiert.
- RATIO (1:1.0~1:INF)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark Signalpegel über dem THRSHLD-Wert abgesenkt werden. "1:2.0" bedeutet z.B., dass Pegelwerte über der THRSHLD-Marke halbiert werden. "1:INF" eignet sich für THSRHLD-Werte um "0dB". Damit erzielen Sie nämlich einen Limiter-Effekt, und das bedeutet, dass der THRSHLD-Wert nie überschritten wird. Mit diesem System können Sie z.B. die Boxen der Beschallungsanlage vor schweren Schäden schützen.
- GAIN (–24~+24dB)—Mit diesem Parameter können Sie das gewünschte Mischungsverhältnis zwischen den drei Kompressorbändern einstellen. Mit einem negativen Wert verringern Sie den Pegel, mit einem positiven erhöhen Sie ihn. Wählen Sie "0", wenn der Pegel des betreffenden Bandes nicht geändert zu werden braucht.

(7) Um die soeben vorgenommenen Einstellungen zu speichern, müssen Sie das [WRITE USER]-Feld drücken.
Es gibt nur einen USER-Speicher. Beim Speichern neuer Einstellungen werden die vorigen demnach überschrieben.

(8) Drücken Sie das [BACK]-Feld, wenn Sie auch den Equalizer einstellen möchten, oder den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Mischen der Vocal Harmonist-Signale

Ihr G-70 bietet drei Regler ([VOICE], [HARMONY] und [EFFECTS]), die außerhalb der MIXER-Ebene bedient werden können. Daher gibt es für diese Sektion keine MIXER-Parameter. Trotzdem verfügt der Vocal Harmonist über separate Effektprozessoren...

Anmerkung: Für die folgenden Ausführungen sollten Sie den [EFFECTS]-Regler mindestens auf "▼" stellen, um eventuell vorgenommene Änderungen sofort zu hören.

(1) Halten Sie einen Taster rechts neben dem [VOICE]- oder [HARMONY]-Regler gedrückt.

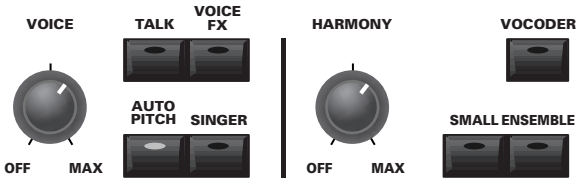
Damit springen Sie zur Seite der gewählten Vocal Harmonist-Funktion.

(2) Drücken Sie das [VOCAL EFFECT]-Feld, um die Effekte einzustellen.

Diese Seite kann auch folgendermaßen aufgerufen werden: [MENU]-Taster→[VOCAL HARMONIST]-Feld→ [VOCAL EFFECT]-Feld.

Die VOICE-Sektion umfasst folgende Parts: SINGER, VOICE-FX und AUTO PITCH.
→ Prozessoren: Reverb, Delay

Sehen Sie sich nun das Bedienfeld an:



Es kann nur jeweils ein Taster in diesen beiden Sektionen aktiv sein. Daher ist es auch sinnvoll, eine Prozessorgruppe für die VOICE-Sektion und eine weitere für die HARMONY-Sektion zu verwenden.

Die HARMONY-Sektion umfasst folgende Parts: VOCODER, SMALL und ENSEMBLE. → Prozessoren: Reverb, Chorus, Delay

Anmerkung: Bei Aktivieren der [TALK]-Funktion sieht das Display etwas anders aus, weil dann auch ein [MUSIC MUTE]-Parameter zur Verfügung steht. Siehe auch S. 46.

(3) Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

VOICE-Spalte

- **Reverb Send**—Hiermit bestimmen Sie, wie stark der momentan gewählte VOICE-Part vom VOICE-Hallprozessor bearbeitet werden soll.
- **Delay Send**—Hiermit bestimmen Sie, wie stark der momentan gewählte VOICE-Part vom VOICE Delay-Prozessor bearbeitet werden soll.

HARMONY-Spalte

- **Reverb Send**—Hiermit bestimmen Sie, wie stark der momentan gewählte HARMONY-Part vom HARMONY-Hallprozessor (einem separaten Effektprozessor) bearbeitet werden soll.
- **Chorus Send**—Hiermit bestimmen Sie, wie stark der momentan gewählte HARMONY-Part mit dem Chorus-Effekt der VOCAL HARMONIST-Sektion bearbeitet werden soll. (Die VOICE-Sektion bietet keinen Chorus-Effekt.)
- **Delay Send**—Hiermit bestimmen Sie, wie stark der momentan gewählte HARMONY-Part vom Delay-Prozessor der HARMONY-Sektion bearbeitet werden soll.

(4) Wiederholen Sie diese Bedienschritte für die übrigen möglichen Kombinationen.
Um einen anderen Harmonist-Part zu wählen, müssen Sie seinen Taster aktivieren. (Die Namen der momentan gewählten Parts erscheinen unter der "VOICE"- und "HARMONY"-Meldung.)

Anmerkung: Die Einstellungen aller VOCAL HARMONIST-Taster können in einem User-Programm gespeichert werden (S. 111).

(5) Stellen Sie die MIC INPUT-Parameter wunschgemäß ein.
Wie bereits unter "Kompressor, Gate und Effekte" auf S. 42 erwähnt, beziehen sich der Kompressor und das Gate auf das MIC INPUT-Signal, bevor dieses an die VOCAL HARMONIST-Sektion angelegt wird.

(6) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen oder gehen Sie sofort zum nächsten Abschnitt.

Reverb-, Delay- und Chorus-Effekte

Jeder Vocal Harmonist-Part besitzt eigene Effekteinstellungen. Diese Einstellungen ändern sich automatisch, wenn Sie [TALK], [VOICE–FX], [AUTO TUNE] oder [SINGER] einerseits und [VOCODER], [SMALL] oder [ENSEMBLE] andererseits drücken.

[TALK] kann also einen kurzen Hall (z.B. "Room") verwenden, während [SINGER] mit dem "Church"-Algorithmus bearbeitet werden kann usw. Bei Drücken des [VOICE-FX]-Tasters wählen Sie also nicht nur jenen Part und die dazugehörigen Stimmverfremdungen, sondern auch die Hall- und Delay-Einstellungen.

Die Roland-Ingenieure haben bereits Effekteinstellungen für Sie programmiert. Sie brauchen also nur weiterzulesen, wenn Sie die Effektparameter abwandeln möchten.

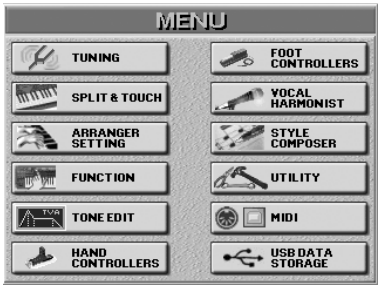
Wichtiger Hinweis

Bevor Sie sich mit den Effektparametern der Vocal Harmonist-Sektion abgeben, müssen Sie folgende Einstellung ändern. Tun Sie das nämlich nicht, so werden Ihre Einstellungen bei Drücken eines anderen VOCAL HARMONIST-Tasters gelöscht.

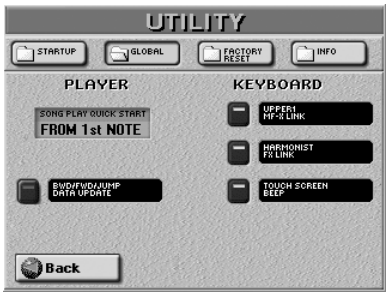
Ändern Sie diese Einstellung **nicht**, wenn Sie mit den aktuellen Effekteinstellungen zufrieden sind und also nichts (um)programmieren möchten. Folgende Einstellung wird gespeichert und auch nach dem erneuten Einschalten des G-70 wieder verwendet.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



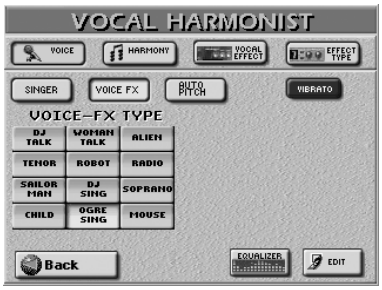
(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [GLOBAL]-Feld.



(3) Drücken Sie das [HARMONIST FX LINK]-Tastersymbol.
Aktivieren Sie es, wenn jeder Vocal Harmonist-Part automatisch geeignete Einstellungen laden soll. Schalten Sie es aus, wenn die aktuellen Effekteinstellungen erhalten bleiben sollen.

Jetzt aber zu den Vocal Harmonist-Effekten

(1) Halten Sie einen Taster rechts neben dem [VOICE]- oder [HARMONY]-Regler gedrückt.



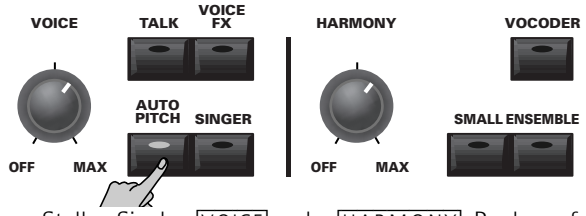
Damit springen Sie zur Seite der gewählten Vocal Harmonist-Funktion.

(2) Drücken Sie das [EFFECT TYPE]-Feld, um die Effekte einzustellen.

(3) Wählen Sie den änderungsbedürftigen Effektprozessor:

- Um einen **VOICE**-Effekt zu editieren, müssen Sie das [REVERB]- oder [DELAY]-Feld unter "VOICE EFFECT" drücken.
- Um einen **HARMONY**-Effekt zu editieren, müssen Sie [REVERB], [CHORUS] oder [DELAY] unter "HARMONY EFFECT" drücken.
  Der Chorus-Prozessor ist nur für die HARMONY-Parts (Vocoder, Small, Ensemble) belegt. Die VOICE EFFECTS- und HARMONY EFFECTS-Sektionen weisen zudem unterschiedliche Reverb- und Delay-Parameter auf.

(4) Drücken Sie den VOCAL HARMONIST-Taster, für den Sie einen Effekt programmieren möchten und sprechen/singen Sie in das Mikrofon, während Sie folgende Parameter einstellen.



Stellen Sie den [VOICE]- oder [HARMONY]-Regler auf "0", wenn Sie die betreffende Sektion zeitweilig nicht hören möchten.

Reverb

■Reverb für VOICE EFFECT

- Drücken Sie das Feld des benötigten Halltyps.
  Anmerkung: Diese Wahl beeinflusst die nachfolgenden Parametereinstellungen. Wählen Sie also immer zuerst den Typ und stellen Sie erst danach die übrigen Parameter ein.

  Die Namen dieser Typen ([STUDIO]~[CHURCH]) verraten bereits, um was für einen Effekt es sich handelt. Sie werden feststellen, dass sich der Hallcharakter stark nach dem gewählten Typ richtet.
- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
  Mit den drei Reglersymbolen können Sie den Halltyp abwandeln.
  - **WALL TYPE**—Hiermit wählen Sie die Wandbeschaffenheit des simulierten Raumes. Dieser Parameter bestimmt, wie stark der simulierte Raum den Schall reflektiert. (Carpet, Wood, Brick, Concrete, Marble)
  - **REVERB SEND**—Dieser Parameter ist mit jenem der VOCAL EFFECT-Seite verknüpft. Er befindet sich auch hier, damit Sie beim Editieren des Reverb-Prozessors nicht die Seiten zu wechseln brauchen.
  - **REVERB TIME**—Hiermit kann die Halldauer eingestellt werden, wenn Ihnen die Vorgabe nicht gefällt.

■Reverb für HARMONY EFFECT

Mit Ausnahme der Vorgaben funktioniert dieser Prozessor genau wie sein VOICE-Kollege.

Delay

■Delay für VOICE EFFECT

- Drücken Sie das Feld des benötigten Delay-Typs.
  Anmerkung: Diese Wahl beeinflusst die nachfolgenden Parametereinstellungen. Wählen Sie also immer zuerst den Typ und stellen Sie erst danach die übrigen Parameter ein.

  Die Namen dieser Typen ([SLOW]~[SPACE]) verraten bereits, um was für einen Effekt es sich handelt. Sie werden feststellen, dass sich der Delay-Charakter bei Anwahl unterschiedlicher Typen drastisch ändert. Bedenken Sie außerdem, dass bestimmte Delays stereo sind. [BUBBLE] und [SPACE] sind "Spezialeffekte", die Sie wahrscheinlich eher selten verwenden.
- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

  Mit den vier Reglersymbolen können Sie den Delay-Typ abwandeln.
  - **WALL TYPE**—Dieser Parameter bestimmt die Klangfarbe (Brillanz) des Effekts. (Carpet, Wood, Brick, Concrete, Marble)
  - **DELAY SEND**—Dieser Parameter ist mit jenem der VOCAL EFFECT-Seite verknüpft. Er befindet sich aber auch hier, damit Sie beim Editieren des Delay-Prozessors nicht die Seiten zu wechseln brauchen.
  - **DELAY TIME**—Hiermit stellen Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Effektsignal ein. Im Zusammenspiel mit dem "DELAY FBACK"-Parameter stellen Sie hiermit die Geschwindigkeit der Wiederholungen (Echos) ein.
  - **DLY►REV SND**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel des Delay-Signals ein, das zum Reverb-Prozessor übertragen wird. Je größer der Wert, desto mehr Delay ist auch im Reverb-Signal enthalten. Genießen Sie diesen Parameter mit Vorsicht, weil er das Klangbild undurchsichtig macht.
  - **DLY FBACK**—Mit diesem Parameter regeln Sie die Anzahl der Wiederholungen. Der Wert "0" bedeutet, dass das Delay-Signal selbst nicht wiederholt wird. Größere Werte haben zahlreichere Wiederholungen zur Folge. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase der Wiederholungen um. Sie eignen sich in der Regel nur für kurze Wiederholungszeiten.

■Delay für HARMONY EFFECT

Die hier gebotenen Vorgaben heißen anders, und außerdem gibt es hier noch einen weiteren Parameter (siehe weiter oben für die übrigen Parameter):

- **DLY►CHO SND**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel des Delay-Signals ein, das zum Chorus-Prozessor übertragen wird. Je größer der Wert, desto mehr Delay ist auch im Chorus-Signal enthalten.

Chorus (HARMONY EFFECT)

- Drücken Sie das Feld des benötigten Chorus-Typs.
  Anmerkung: Diese Wahl beeinflusst die nachfolgenden Parametereinstellungen. Wählen Sie also immer zuerst den Typ und stellen Sie erst danach die übrigen Parameter ein.

  Die Namen dieser Typen ([SMOOTH]~[CELESTE]) verraten bereits, um was für einen Effekt es sich handelt. Sie werden feststellen, dass sich der Chorus-Charakter bei Anwahl unterschiedlicher Typen ändert.
- Drücken Sie das Feld des gewünschten Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den Wert ein. Mit den Reglersymbolen können Sie den Chorus-Typ abwandeln.
  - **LOW PASS FILTER**—Mit diesem Tiefpassfilter können die hohen Frequenzen des Signals, das an den Chorus-Prozessor angelegt wird, abgeschwächt werden. Je größer dieser Wert, desto dumpfer wird das Chorus-Signal.
  - **CHORUS SEND**—Dieser Parameter ist mit jenem der VOCAL EFFECT-Seite verknüpft.
  - **CHO►REV SND**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel des Chorus-Signals ein, das zum Reverb übertragen wird. Je größer dieser Wert, desto lauter ist der Chorus im Reverb-Signal. Mit dem Wert "90" stellen Sie eine serielle Verbindung zwischen dem Chorus und dem Hall her (Chorus vor Reverb). Wenn das Chorus-Signal nicht verhallt werden soll, müssen Sie hier "0" wählen.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Anmerkung: Nun sollten Sie Ihre Einstellungen erstmal in einem User-Programm sichern (S. 111).
Anmerkung: Für bestimmte Parts ist auch ein Equalizer belegt. Auf S. 132 und 135 erfahren Sie, wie man ihn einstellt.

9. Arbeiten mit User-Programmen

Der G-70 bietet User-Programme, in denen man fast alle Einstellungen (Registrierungen) des Bedienfeldes und der Display-Funktionen speichern kann. Weitere Registrierungen können direkt aus dem internen Speicher oder von einer Karte geladen und sofort verwendet werden.

Bevor wir uns den User-Programmen zuwenden, muss noch folgendes klargestellt werden: MIDI-Parameter müssen in einem MIDI Set gespeichert werden (S. 219). Sie werden nicht in den User-Programmen gesichert.

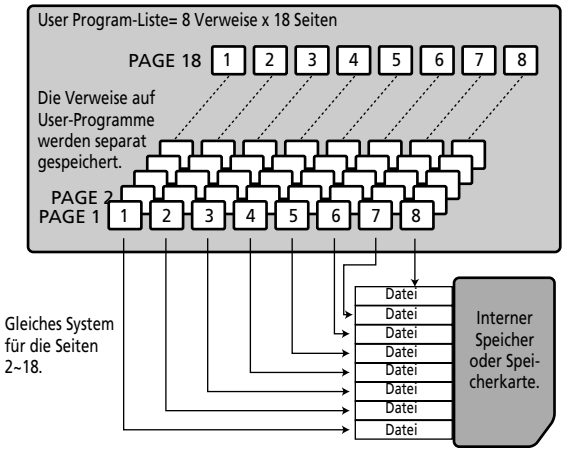
Anmerkung: Jedem User-Programm kann ein MIDI Set zugeordnet werden. Bei Aufrufen des User-Programms wird dann auch jenes MIDI Set geladen.

Die Speicherstruktur der User-Programme

Im Gegensatz zu älteren Roland-Instrumenten hat der G-70 keinen fest zugeordneten Bereich mehr, in dem die User-Programme gespeichert werden. Somit ist die Anzahl der live verfügbaren Registrierungen quasi unbegrenzt. User-Programme können sich im internen Speicher oder auf einer Speicherkarte befinden. Bei Bedarf kann man sie über den User Program Finder sogar einzeln laden.

Um diese Datenflut trotzdem übersichtlich zu gestalten, arbeitet der G-70 mit User Program "Set-Listen" (daher der [SET LIST]-Taster).

Jene Listen sind genau, was ihre Bezeichnung verheißt: Aufzählungen von User Program-Dateien, die sich im selben Speicherbereich befinden wie die List-Datei.



"Set-Listen" enthalten Verweise auf User-Programme. Sie enthalten keine Registrierungsdaten. Der Vorteil solcher Listen ist, dass man innerhalb weniger Sekunden einen völlig anderen Registrierungssatz laden kann (User Program-Sets älterer Roland-Instrumente waren viel aufwändiger und entsprechend träger).

Mithin könnten Sie sich Registrierungssätze für Hochzeiten, Firmenjubiläen, Geburtstage usw. vorbereiten, die hier und da auf dieselben User-Programme verweisen. Wenn Sie ein User-Programm ändern (z.B. indem Sie dem LW2-Part einen anderen Klang zuordnen), wird das automatisch von allen Set-Listen übernommen, die ebenfalls auf jenes User-Programm verweisen.

Speichern der Einstellungen in einem User-Programm

Am besten speichern Sie Ihre Einstellungen so oft wie möglich, auch wenn Sie noch etwas daran feilen möchten.

Dann können Sie nämlich jederzeit zur vorigen Version zurückkehren, wenn Ihnen die später durchgeführten Änderungen nicht gefallen.

(1) Stellen Sie alles so ein, wie Sie es speichern möchten.

(2) Drücken Sie den USER PROGRAM [SET LIST]-Taster.

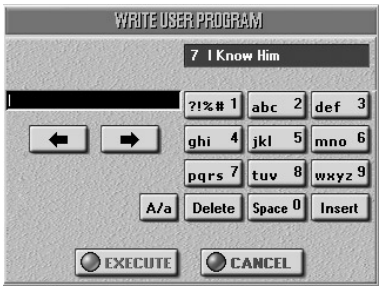
Das Display ändert sich zu:

(3) Drücken Sie das [WRITE]-Feld (es leuchtet).

(4) Wählen Sie mit den [P]-Feldern sowie [→] die Seite (1~18), wo die Registrierung gespeichert werden soll.

(5) Drücken Sie ein großes Feld ([1]~[8]), um den Zielspeicher zu wählen.

Das Display ändert sich zu:



Im blauen Feld erscheint der Name der User-Programmeinstellungen, die sich ursprünglich in jenem Speicher befanden (hier "Rainbow"). Wenn Sie jenen Speicher nicht überschreiben möchten, drücken Sie das [CANCEL]-Feld und fahren mit Schritt (3) oben fort, um einen anderen Speicher zu wählen.

(6) **Geben Sie in dem schwarzen Feld einen Namen für das User-Programm ein.**

Anfangs enthält das Feld den Namen der Einstellungen, die Sie geändert haben. Wenn Sie den Namen nicht verwenden möchten, müssen Sie zuerst das [Delete]-Feld drücken.

Auf S. 48 wird erklärt, wie man einen Namen eingibt. Das brauchen Sie nur beim ersten Speichern eines User-Programms zu tun. Der Name kann aber auch später eingegeben werden. Danach müssen Sie das User-Programm allerdings erneut speichern.

Geben Sie nach Möglichkeit einen aussagekräftigen Namen ein. Der Name des Songs, für den Sie die Registrierungen verwenden möchten, stellt wahrscheinlich die beste Wahl dar.

Man kann übrigens auch mehrere User-Programme für ein und denselben Song anlegen. Das Aufrufen eines User-Programms geht nämlich viel schneller als die Anwahl und das Editieren der G-70-Parameter beim Spielen. Legen Sie sich also bei Bedarf ein User-Programm für den ersten Song-Teil an, ein zweites für den Mittelteil und ein drittes für den Schluss. Dann könnten Sie nämlich mit den Effekteinstellungen z.B. der Keyboard-Parts "spielen".

(7) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld.**

Wichtiger Hinweis

User-Programme werden immer auf dem Datenträger gesichert, der auch die momentan verwendete Liste verwendet. Der Name jener Liste erscheint oben links neben einem gelben Ordnersymbol. Oben rechts wird angezeigt, wo sich die Set-Liste befindet.

Hier kann keine andere Set-Liste gewählt werden.

Wenn der Zielbereich (den Sie hier bekanntlich nicht wählen können) bereits ein User-Programm des eingegebenen Namens enthält, werden Sie gefragt, ob es überschrieben werden darf.

- Drücken Sie das [YES]-Feld, um die Datei zu überschreiben. Dann wird das betreffende User-Programm durch die neue Version ersetzt. Bedenken Sie, dass die neue Version dann von allen Listen verwendet wird, die einen Verweis darauf enthalten.
- Drücken Sie das [NO]-Feld, um zur WRITE USER PROGRAM-Seite zurückzukehren. Ändern Sie den Namen und drücken Sie dann erneut [EXECUTE].

Anmerkung: Unter "Load User Program Set" auf S. 203 erfahren Sie, wie man eine andere Set-Liste wählt.

Die Daten werden gespeichert. Dieser Vorgang wird kurz bestätigt.

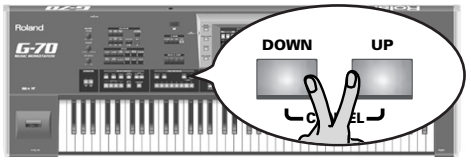
Aufrufen von User-Programmen

Cancel

Für die Song- und Style-Wiedergabe bzw. wenn Sie noch einmal von vorne beginnen möchten, sollten Sie die "Cancel"-Einstellung wählen. Damit verlassen Sie nämlich den User Program-Modus (und die Einstellungen des zuletzt gewählten User-Programms).

Diese Einstellungen können jederzeit aufgerufen werden – also auch nachdem Sie bereits ein "echtes" User-Programm gewählt haben.

Drücken Sie USER PROGRAM [DOWN] und [UP] gleichzeitig.



Anmerkung: Wenn Sie der Startup-Funktion kein User-Programm zugeordnet haben (S. 117), können Sie die "Cancel"-Vorgaben auch durch Aus- und Einschalten des G-70 aufrufen.

Manuelle Anwahl von User-Programmen

Die Arbeitsweise für die Anwahl von User-Programmen entspricht nicht dem Anwahlverfahren für Styles und Klänge. Lesen Sie sich folgende Schritte also sorgfältig durch.

(1) Drücken Sie das [USER PROGR]-Feld auf der Hauptseite.

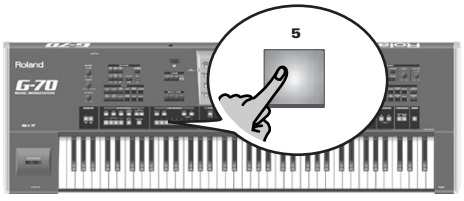
Anmerkung: Wenn das momentan angezeigte User-Programm mit dem User Program Finder geladen wurde, zeigt der G-70 jetzt die USER PROGRAM FINDER-Seite an, wo Sie eine andere Registrierung des internen Speichers oder einer Karte wählen können. Um ein User-Programm der aktiven Set-Liste zu wählen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

Drücken Sie den USER PROGRAM [SET LIST]-Taster.

Das Display ändert sich zu:

(2) Wählen Sie mit den [P]-Feldern sowie [→] die Seite (1~18), wo sich die benötigte Registrierung befindet.

(3) Drücken Sie ein großes Feld ([1]~[8]), um den Speicher zu wählen.
—oder—
Drücken Sie einen Zifferntaster [1]~[8], um den entsprechenden Speicher zu wählen (der gedrückte Taster leuchtet).



Diese Taster sind auch belegt, wenn man vorher nicht den [SET LIST]-Taster drückt. Dann wird das entsprechende User-Programm der zuletzt gewählten Seite aufgerufen. Wenn Sie nur einen Zifferntaster drücken, erscheint die oben gezeigte Seite nicht.

—oder—

Drücken Sie das [DATA/ENTRY]-Rad und geben Sie die gewünschte Nummer über das Display-Zehnertastenfeld ein.

Jedes User-Programm hat eine feste Nummer (rechts im Feld), über die man es direkt aufrufen kann.

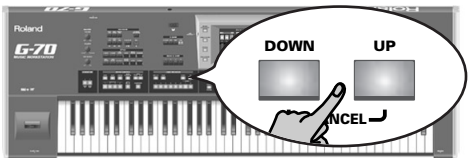
Ab und zu wird ein **Sternchen** (*) angezeigt. Es bedeutet, dass nach Aufrufen eines User-Programms mindestens eine Einstellung geändert wurde. So wissen Sie, dass die aktuelle Registrierung nicht mehr mit der gespeicherten Fassung übereinstimmt. Wenn Ihnen die neue Version besser gefällt, müssen Sie sie erneut speichern. Siehe S. 111.

Anmerkung: Wenn Sie den Zifferntaster des Speichers mit dem Sternchen erneut drücken, werden die ursprünglichen Einstellungen wiederhergestellt (Ihre Änderungen gehen dann also verloren).

User Program-Anwahl mit [DOWN][UP]

Dieses Verfahren ist besonders praktisch, wenn man mehrere User-Programme für ein und denselben Song programmiert hat bzw. wenn die Speicherreihenfolge der User-Programme exakt der Reihenfolge entspricht, in der die Songs geladen werden sollen (Einstellungen für den ersten Titel in Speicher [1] der Seite "1", Einstellungen von Song 2 in Speicher [2] der Seite "1" usw.).

Mit [DOWN] und [UP] wählen Sie immer das vorangehende bzw. nächste User-Programm.



[UP] Wählt das nachfolgende User-Programm aus (z.B. "[8]/P1" ausgehend von [7]/P1).

[DOWN] Hiermit rufen Sie das vorige User-Programm auf (z.B. [6]/P1, wenn Sie zuvor [7]/P1 gewählt hatten).

Anmerkung: Wenn Sie nach Anwahl von [8]/P18 den [UP]-Taster drücken, wählt der G-70 Programm [1]/P1. Wenn Sie, von [1]/P1 ausgehend, den [DOWN] Taster drücken, wird User-Programm [8]/P18 angewählt usw.

Anmerkung: User-Programme kann man auch mit einem an die FOOT SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster aufrufen. Siehe "User Program Up, User Program Down" auf S. 68.

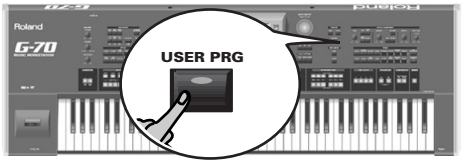
Arbeiten mit dem User Program Finder

Der G-70 erlaubt auch die Direktanwahl von User-Programmen, die sich im internen Speicher oder auf einer Karte befinden. Das geht genauso schnell wie die Arbeit mit der User Program-Liste. Wie bereits erwähnt, ist jede Registrierung, die Sie speichern eigentlich eine separate User Program-Datei, die auf dem Datenträger gespeichert, wo sich auch die Set-Liste befindet.

Ab und zu kommt es vor, dass man einen Titel spielen muss, für den zwar ein User-Programm vorbereitet wurde, der aber einer anderen Set-Liste zugeordnet wurde. Statt jene zu Liste zu laden, können Sie auch einfach den Finder verwenden, um nur das bewusste User-Programm aufzurufen.

Bei Bedarf kann ein mit dem Finder geladenes User-Programm der momentan aktiven Set-Liste zugeordnet werden, indem man die WRITE-Funktion verwendet. Mithin lässt sich der Finder auch zum Erstellen von "Best Of"-Sets unterschiedlicher User Program-Listen verwenden.

(1) Drücken Sie den FINDER [USER PRG]-Taster.



Das Display ändert sich zu:

(2) Wählen Sie den Speicherbereich, der das benötigte User-Programm enthält: [EXTERNAL MEMORY], [INTERNAL MEMORY] oder [FLOPPY].
Das Display zeigt eine Liste von 5 User-Programmen im gewählten Speicherbereich an (intern, Karte, Diskette).

Anmerkung: Der G-70 unterstützt keine User-Programme älterer Roland-Instrumente (der Serien VA, E, KR oder G).

(3) Drücken Sie das Feld des benötigten User-Programms.
Wenn jener Name noch nicht angezeigt wird, müssen Sie mit PAGE oder [◀][▶] zu einer anderen Seite wechseln und dort dann das benötigte Feld drücken.

Auf dieser Seite werden die Namen der einzelnen User-Programme im gewählten Speicherbereich angezeigt.

Schnelles Aufrufen des benötigten User-Programms

Das benötigte User-Programm kann man auf mehrere Arten wählen:

■Sortieren (Ordnen) von Dateien

Drücken Sie ein Feld, um die User-Programmeinträge wunschgemäß zu ordnen:

USER PRG: Die Dateien werden alphabetisch (nach User-Programmnamen) angezeigt.

STYLE LINK: Die User-Programmdateien werden alphabetisch (nach dem Namen ihres Style-Verweises) angezeigt.

GENRE: Die Dateien werden alphabetisch (nach Genre-Angabe) angezeigt.

SONG LINK: User Program-Dateien mit einem aktiven Song-Verweis werden den Song-Namen entsprechend alphabetisch angezeigt.

Die rechte Spalte enthält nun den gewählten Eintrag (außer dem User-Programmnamen kann nur jeweils ein Eintrag angezeigt werden).

Fahren Sie fort mit Schritt (3), um das gewünschte User-Programm zu selektieren.

■Verwendung der Index-Funktion

Die höchste Hierarchiestufe der User Program Finder-Datenbank heißt "Index". Die Suche bezieht sich immer auf den Index (also nicht unbedingt auf alle Dateien im internen Speicher bzw. einer Karte).

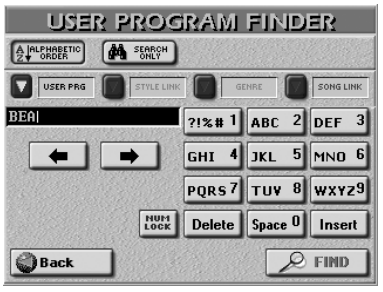
- Drücken Sie nach Ausführen von Schritt (2) das [INDEX]-Feld oben links.

- Drücken Sie entweder des Feld der benötigten User Program-Kategorie oder –um auf Nummer sicher zu gehen– [ALL].
- Drücken Sie [Back], um zur vorigen Seite zurückzukehren.
Das Display kehrt zurück zu Schritt (1) oben. Diesmal werden jedoch nur die User-Programme des gewählten Index' angezeigt.

Fahren Sie fort mit Schritt (3), um das gewünschte User-Programm zu selektieren.

■Um ein User-Programm direkt zu suchen...

(4) Drücken Sie das [FINDER]-Feld.



(5) Drücken Sie das Tastersymbol des Eintrags, der gesucht werden soll ([USER PRG], [STYLE LINK], [GENRE] oder [SONG LINK]).

(6) Geben Sie an, wie der Finder nach Dateien suchen soll:

- Drücken Sie das [ALPHABETIC ORDER]-Feld, um nach allen Einträgen zu suchen, die mit der gewählten Zeichenfolge beginnen (z.B. "BEA"). Dateien, die diesen Kriterien entsprechen, werden ganz oben in der Übersicht angezeigt.
- Drücken Sie das [SEARCH ONLY]-Feld, damit der G-70 alle Einträge anzeigt, welche die eingegebenen Zeichen enthalten. (Dann würde z.B. auch "Raggabeat" gefunden, wenn Sie "BEA" eingegeben haben.)

(7) Geben Sie immer nur so viele Zeichen ein, wie für das Auffinden des benötigten User-Programms notwendig.
Die eingegebenen Zeichen lassen sich auf zwei Arten verwenden (siehe unten).

- Auf S. 48 wird erklärt, wie man Namen eingibt.
Anmerkung: Hier gibt es kein [A/a]-Feld, weil der Finder nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterscheidet.
- Wenn Sie nur Ziffern eingeben möchten, müssen Sie das [NUM LOCK]-Feld aktivieren. Um danach wieder Buchstaben eingeben zu können, müssen Sie dieses Feld wieder deaktivieren.

(8) Drücken Sie das [FIND]-Feld, um die Suche zu starten.

(9) Drücken Sie das Feld des benötigten User-Programms und fangen Sie an zu spielen.
Anmerkung: Wenn kein User-Programm gefunden wird, erscheint folgende Meldung und es wird nichts angezeigt (dann müssen Sie [USER PRG], [STYLE LINK], [GENRE] oder [SONG LINK] drücken, damit wieder alle Einträge angezeigt werden):

Wenn der G-70 eine oder mehrere Entsprechungen gefunden hat, ist die "FOUND"-Zahl kleiner als die "GLOBAL"-Zahl.

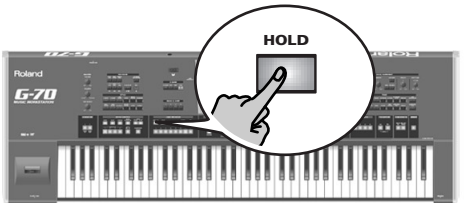
Anmerkung: Unter "Editieren der User Program Finder-Informationen" auf S. 117 erfahren Sie, wie man die Finder-Funktion noch weiter optimieren kann.

Selektives Laden der User Program-Einstellungen (User Program Hold)

Der G-70 kann bestimmte User Program-Einstellungen filtern, wenn Sie andere User-Programme wählen.

(1) Wenn Sie ein anderes User-Programm (dessen Einstellungen teilweise beibehalten werden sollen) brauchen, müssen Sie es zuerst wählen.

(2) Drücken Sie den [SET LIST]-Taster und das [HOLD SETTINGS]-Feld.
—oder—
Halten Sie den [HOLD]-Taster gedrückt.



Das Display ändert sich zu:

(3) Drücken Sie die Felder aller Einstellungen, die nicht mehr geladen werden sollen.

- **Style**—Drücken Sie dieses Feld, damit die Arranger-Einstellungen (Style und Division) ignoriert werden.
- **Song**—Drücken Sie dieses Feld, wenn der Song (siehe "Song Link" auf S. 116) nicht geladen werden soll.
- **MIDI Set**—Drücken Sie dieses Feld, wenn das zugeordnete MIDI Set (S. 116) nicht geladen werden soll. Die Einstellungen der MIDI-Kanäle und Filter (S. 213) ändern sich also nicht.
- **Tempo**—Drücken Sie dieses Feld, um die Tempo-Einstellungen neu gewählter User-Programme zu ignorieren.
- **Tone**—Drücken Sie dieses Feld, damit die Klanganwahl der Keyboard-Parts bei Aufrufen eines anderen User-Programms ausgeklammert wird.
- **Harmonist**—Drücken Sie dieses Feld, wenn sich die Einstellungen von VOICE-FX, AUTO TUNE usw. nicht mehr ändern dürfen. Siehe "Editieren der Vocal Harmonist-Parts" auf S. 131.
- **Transpose**—Drücken Sie dieses Feld, um die Transpose-Einstellungen (Intervall und Modus) neu gewählter User-Programme zu ignorieren.
- **KBD Mode**—Drücken Sie dieses Feld, wenn die Keyboard Mode- (Whole/Split) und Arranger Chord-Einstellungen (Standard/Piano Style, Left/Right, usw.) der neu gewählten User-Programme nicht geladen werden sollen.

Drücken Sie [ALL], um alle Tastersymbole zu aktivieren und [NONE], um sie alle auszuschalten.

Bei Drücken eines dieser Felder geschieht noch nichts. Sie müssen danach ein anderes User-Programm wählen, weil die Datenfilter erst dann aktiv werden.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

(5) Drücken Sie den USER PROGRAM [HOLD]-Taster, um zu entscheiden, ob die Filter verwendet werden sollen (Taster leuchtet) oder nicht (Taster dunkel).

Automatische Funktionen für User-Programme

Song Link

Bei Aufrufen eines User-Programms kann auch automatisch der damit verknüpfte Song geladen werden. Solch ein Song muss bei Aufrufen des betreffenden User-Programms erreichbar sein, weil das System sonst nicht funktioniert. Dann brauchen Sie nur noch den [PLAY/STOP ►/■]-Taster zu drücken, um die Song-Wiedergabe zu starten.

Der G-70 merkt sich aber nur den Song-Namen. Wenn der Song bei Aufrufen des User-Programms nicht verfügbar ist, erscheint folgende Meldung:

Entnehmen Sie die Speicherkarte (weil der interne Speicher immer verfügbar ist), legen Sie die richtige Karte ein und wählen Sie das User-Programm noch einmal an. Wenn Sie das nicht tun, spielt der G-70 bei Drücken des [PLAY/STOP ►/■]-Tasters den zuvor geladenen Song ab.

(1) Drücken Sie den USER PROGRAM [SET LIST]-Taster.

Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie das [SONG LINK]-Feld.

Wenn das User-Programm bereits eine Verknüpfung mit einem anderen Song enthält, die Sie aber nicht mehr brauchen, drücken Sie das [DELETE SONG LINK]-Feld. Vor Ändern der Verknüpfung ist dies nicht notwendig – nur, wenn Sie keine Verknüpfung mehr verwenden möchten.

(3) Drücken Sie [MAKE NEW SONG LINK].
Das Display ändert sich zu:

Anmerkung: Songs, die auch Lyrics-Daten enthalten, sind am "LY"-Symbol erkenntlich. Die Note (♪) bedeutet, dass die betreffende Datei auch "Play & Search"-Informationen enthält.

Siehe "Suchen von Dateien mit dem Song Finder" auf S. 140.

(4) **Drücken Sie das Feld des Songs, den Sie mit dem gewählten User-Programm verknüpfen möchten.**

(5) **Drücken Sie das [GET IT]-Feld, um die Verknüpfung mit dem auf orangenem Hintergrund dargestellten Song herzustellen.**
Nun erscheint wieder die "User Program"-Seite. Das Anwahlfeld enthält nun eine kleine "SONG"-Meldung. Auf der Hauptseite sind User-Programme mit einer Song-Verknüpfung an dem Büroklammersymbol erkenntlich.

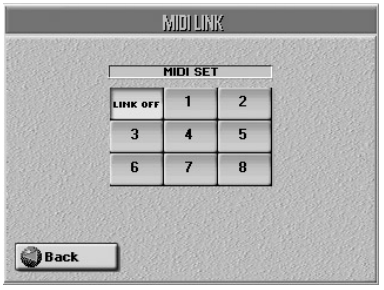
Verknüpfung eines MIDI Sets mit einem User-Programm

MIDI Sets sind "User-Programme für MIDI-Parameter". Hierfür stehen acht Speicher zur Verfügung (S. 219).

Wenn Sie den G-70 in unterschiedlichen MIDI-Anlagen verwenden (Studio, Live usw.), lohnen sich das Programmieren von MIDI Sets und die Verknüpfung mit den benötigten User-Programmen, weil dann alles auf Tastendruck konfiguriert wird. In anderen Fällen sind solche Verknüpfungen allerdings **gefährlich**, weil der G-70 die MIDI-Parameter im Hintergrund ändert, was unangenehme Folgen haben kann.

(1) Drücken Sie den USER PROGRAM [SET LIST]-Taster.
Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie das [MIDI LINK]-Feld.



(3) Drücken Sie ein MIDI Set-Feld [1]~[8], um das gewünschte MIDI Set zu wählen.
Um diese Verknüpfung wieder zu lösen, müssen Sie das Feld noch einmal drücken (alle Diodensymbole müssen dunkel sein).

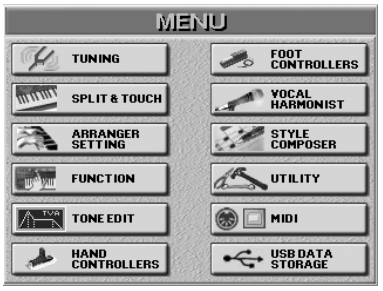
(4) Drücken Sie [Back], um zur User Program-Auswahlseite zu springen bzw. den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Das Anwahlfeld der "USER PROGRAM SET LIST"-Seite enthält nun eine "MIDI"-Meldung. Auf der Hauptseite sind User-Programme mit einer MIDI Set-Verknüpfung an dem DIN-Buchsensymbol erkenntlich.

User Program Recall

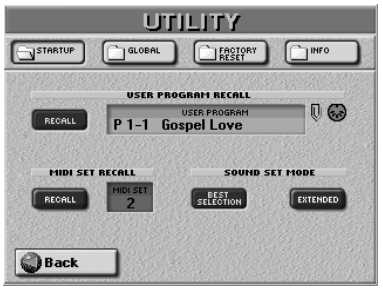
Beim Einschalten wählt der G-70 automatisch den "Cancel"-Modus (S. 112), d.h. kein User-Programm. Vielleicht möchten Sie aber sofort einsatzbereit sein. Dann können Sie ein User-Programm wählen, dessen Einstellungen beim Einschalten des G-70 automatisch geladen werden:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [STARTUP]-Feld.



(3) Drücken Sie das [USER PROGRAM]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad das User-Programm, das beim Einschalten des G-70 geladen werden soll.

(4) Aktivieren Sie das [RECALL]-Feld.
Schalten Sie dieses Tastersymbol aus, wenn beim Einschalten des G-70 kein User-Programm geladen werden darf.

Wenn das User-Programm eine Song- und/oder MIDI Set-Verknüpfung enthält, werden das Büroklammer- und/oder DIN-Buchsensymbol angezeigt.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Editieren der User Program Finder-Informationen

Zweck des User Program Finders ist das schnelle Auffinden eines benötigten User-Programms. Bestimmte Angaben werden bereits beim Speichern eines User-Programms hinzugefügt, andere müssen von Hand eingegeben werden.

Hier konzentrieren wir uns vornehmlich auf die Eingabe von Informationen für den täglichen Gebrauch.

(1) Drücken Sie den FINDER [USER PRG]-Taster.

Das Display ändert sich zu:

(2) Wählen Sie den Speicherbereich, der das benötigte User-Programm enthält: EXTERNAL MEMORY, INTERNAL MEMORY oder FLOPPY.
Im Display erscheint eine Liste von 5 User-Programmen im gewählten Speicherbereich.
Mit den Feldern USER PRG, STYLE LINK, GENRE und SONG LINK können Sie die User-Programme alphabetisch ordnen.

(3) Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten User-Programms befindet.

(4) Drücken Sie das [→]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 User-Programme angezeigt werden.
Das Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird). Hierfür können Sie auch das DATA/ENTRY-Rad und die DEC/INC-Taster verwenden.
Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 User-Programmen zu springen, müssen Sie [←] drücken. Weitere Hinweise zum Suchen von User-Programmen finden Sie auf S. 113.

Editieren der User Program Finder-Informationen

Die Finder-Informationen sind Suchkriterien, die mit den User-Programmdateien verknüpft werden.

User Program Options

Über das OPTIONS-Feld unten links erreichen Sie eine Display-Seite, wo Sie die Einträge der Dateien ergänzen und editieren können. Das funktioniert also auch für User-Programme, die bereits Einträge enthalten.

(1) Wählen Sie zuerst das User-Programm, dessen Datenbankinformationen geändert/ergänzt werden sollen: Drücken Sie das betreffende Feld.

(2) Drücken Sie das OPTIONS-Feld.

(3) Verfahren Sie nun folgendermaßen:

■Rename

Mit dieser Funktion können Sie die USER PRG- und GENRE-Information des gewählten User-Programms eingeben oder editieren. (STYLE LINK und SONG LINK kann man hier nicht ändern. Dafür gibt es einen anderen Weg: siehe S. 116.)

Anmerkung: Im Falle einer Diskette kann man nur den "USER PRG"-Eintrag ändern.

- Drücken Sie das USER PRG- oder GENRE-Feld und geben Sie die gewünschten Zeichen ein.
- Mit dem A/a-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.

Was geschieht, wenn Sie diese Eingabe bestätigen?

Bevor Sie die Eingaben bestätigen, wollen wir Sie über die möglichen Folgen einer Namensänderung (USER PRG) aufklären. Aus der Abbildung auf S. 111 wird ersichtlich, dass jedes User-Programm eigentlich eine eigenständige Datei ist.

144 solcher Dateien können zu einer User Program Set-Liste gebündelt werden, deren "Mitglieder" über die USER PROGRAM-Taster im Bedienfeld aufgerufen werden können. Bei Anwahl eines Speichers 1~8 der Seiten P1~18 lädt der G-70 die betreffende Datei. Es könnte daher folgendes passieren:

- Wenn Sie ein User-Programm umbenennen, auf das die momentan aktive Set-Liste verweist, wird die Set-Liste aktualisiert (es findet die Einstellungen demnach unter dem neuen Namen).
- Wenn Sie ein User-Programm umbenennen, das von anderen Set-Listen (die Sie nicht geladen haben) angesprochen wird, finden jene Listen das Programm nicht mehr. Wenn Sie jenen Speicher (nach Laden der betreffenden Set-Liste) anwählen, geschieht folglich nichts, weil der Verweis nicht mehr funktioniert.
- Wenn Sie ein User-Programm umbenennen, das auch als Music Assistant-Eintrag fungiert (und also eine "MA"-Markierung besitzt), ändert sich auch der Music Assistant-Name.

- Drücken Sie das EXECUTE-Feld.

■Delete

Mit dieser Funktion können Sie das gewählte User-Programm aus dem internen Speicher bzw. von der Speicherkarte löschen. Tun Sie das so selten wie möglich.

- Drücken Sie das DELETE-Feld. Nun erscheint folgende Rückfrage, weil dieser Befehl nicht rückgängig gemacht werden kann:

Mit [YES] löschen Sie die User-Programmdatei.

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur User Program Finder-Seite mit der Übersicht.

Mit [Back] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur USER PROGRAM LIST-Seite.

Anmerkung: Wenn Sie ein User-Programm löschen, das einer Set-Liste zugeordnet wurde, wird der Verweis jenes Speichers hinfällig.

Anmerkung: Wenn Sie ein User-Programm löschen, das auch als Music Assistant-Registrierung fungiert, wird auch der Music Assistant-Eintrag gelöscht. Sicherheitshalber erscheint vorher jedoch eine Rückfrage.

■Music Assistant Mark

Anmerkung: Für User-Programme einer Diskette oder Speicherkarte ist diese Funktion nicht belegt.

Mit dieser Option versehen Sie das gewählte User-Programm mit einem "MA"-Etikett, was bedeutet, dass diese Einstellungen auch in der Music Assistant-Übersicht auftauchen (siehe S. 35).

- Kopieren Sie das User-Programm bei Bedarf zum internen Speicher.
- Drücken Sie das [MUSIC ASSIST MARK]-Feld.

Suchen Sie die User-Programme, die Sie als Music Assistant-Einträge definieren möchten mit dem Finder und drücken Sie ihre Felder, um sie mit dem "MA"-Vermerk zu versehen. Drücken Sie ein Feld noch einmal, um den Vermerk wieder zu entfernen.

Music Assistant-Registrierungen sind eigentlich virtuelle Einträge, weil sie nur existieren, wenn es auch ein entsprechendes User-Programm gibt. Nun dürfte klar sein, weshalb bei Löschen eines User-Programms (siehe oben) auch der entsprechende Music Assistant-Eintrag gelöscht wird.

■Copy

Mit dieser Funktion können Sie das gewählten User-Programm zu einem anderen Speicherbereich kopieren. Wählen Sie ein beliebiges User-Programm, bevor Sie auf der USER PROGRAM LIST-Seite das [OPTIONS]-Feld drücken. Bedenken Sie, dass die COPY-Seite nur die User-Programme enthält, die den zuletzt verwendeten USER PROGRAM FINDER-Kriterien entsprechen.

Wenn Sie jedoch nur bestimmte User-Programmdateien kopieren möchten, können Sie mit dem FINDER vermeiden, dass Sie erst mit PAGE [◄] und [►] durch unzählige Seiten steppen müssen.

- Drücken Sie auf der USER PROGRAM OPTIONS-Seite das [COPY]-Feld.

- Wählen Sie zuerst die Quelle, welche die zu kopierenden User-Programme enthält: Drücken Sie das [FROM]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.

  INT MEMORY: Interner G-70-Speicher.

  EXT MEMORY: Die Speicherkarte im PCMCIA-Schacht des G-70. Schieben Sie sie vor Anwahl dieser Option in den Schacht.

  FLOPPY: Diskette im Laufwerk des G-70.

- Geben Sie nun an, wohin das/die User-Programm(e) kopiert werden sollen: Drücken Sie das [TO]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.
- Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten User-Programms befindet.
  Es können auch mehrere User-Programme gewählt werden.

  Drücken Sie das [►]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Dateien angezeigt werden. Hierfür können Sie auch das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.

  Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 User-Programmen zu springen, müssen Sie [◄] drücken.

  Um alle momentan angezeigten User-Programme (aller verfügbaren Seiten) zu kopieren, können Sie das [ALL FILES]-Feld drücken.

  Anmerkung: Wenn der Zielbereich (Karte oder Diskette) noch nicht formatiert ist, erscheint eine Rückmeldung mit der Möglichkeit, das jetzt schnell nachzuholen.

(4) **Wenn Sie für "TO" den "EXT MEMORY"- oder "FLOPPY DISK"-Bereich gewählt haben, müssen Sie den Schreibschutz der Diskette bzw. Karte deaktivieren und sie in das Laufwerk bzw. den PCMCIA-Schacht stecken.**
Wie man den Schreibschutz der Speicherkarte deaktiviert, entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitung.

Anmerkung: Nicht alle Karten bieten eine Schreibschutzfunktion.

(5) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld. (Drücken Sie [Back], wenn Sie nicht fortfahren oder noch weitere Dateien wählen möchten.)**

Nun werden Sie gefragt, ob alle Dateien auf dem Zieldatenträger ("TO"), die denselben Namen haben wie die zu kopierenden Dateien, überschrieben werden dürfen.

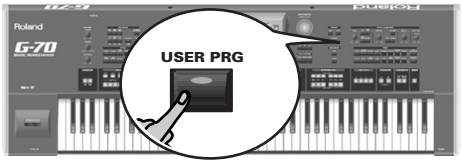
(6) **Drücken Sie das YES-Feld, wenn Sie die Dateien des Zieldatenträgers überschreiben möchten.**
Drücken Sie das NO-Feld, wenn "FROM"-Dateien, die denselben Namen haben wie Dateien auf dem Zieldatenträger, beim Kopieren nicht berücksichtigt werden sollen (dann werden nur Dateien mit noch nicht verwendeten Namen kopiert).
Die Daten werden kopiert. Danach erscheint kurz eine "Function Complete"-Meldung.

(7) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Editieren eines Index'

Alle User-Programme im internen Speicher des G-70 sind bereits einer von acht Kategorien zugeordnet. Die Zuordnungen sowie die Index-Namen können editiert werden. Außerdem kann man einen Index (mitsamt den User Program-Zuordnungen) zu einem anderen Index kopieren.

(1) **Drücken Sie den FINDER USER PRG-Taster.**

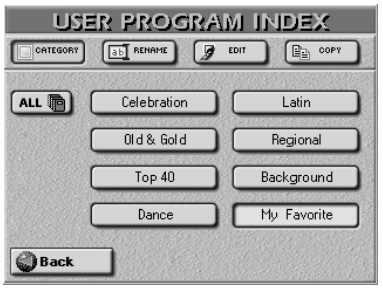


Das Display ändert sich zu:

(2) **Wählen Sie den Speicherbereich:**
EXTERNAL MEMORY **oder** INTERNAL MEMORY.

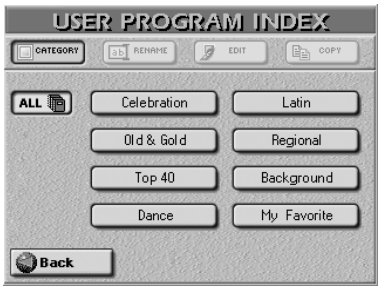
(3) **Drücken Sie das INDEX-Feld oben links.**

Wenn das ALL-Feld angewählt wird, sieht das Display so aus:



Die "Index Edit"-Funktionen sind aber nur für "echte" Kategorien belegt. Also...

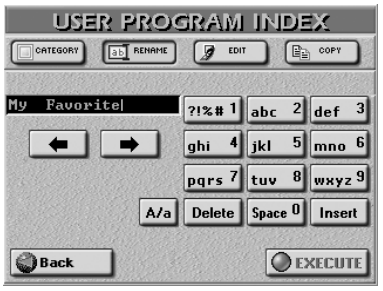
(4) **Drücken Sie das Feld der Index-Kategorie, die editiert werden soll.**



(5) **Drücken Sie das Feld der benötigten Funktion.**

■**Rename**
Mit dieser Funktion können Sie den Namen des gewählten Index' ändern.

- Drücken Sie das RENAME-Feld.



- Geben Sie den neuen Namen ein (16 Zeichen). Siehe "Eingeben von Namen" auf S. 48.
Anmerkung: Mit dem A/a-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.
- Drücken Sie das EXECUTE-Feld, um den Namen zu bestätigen.

■Edit

Mit dieser Funktion ordnen Sie dem gewünschten Index User-Programme zu (bzw. löschen Sie existierende Zuordnungen).

- Drücken Sie nach Schritt (4) oben das [EDIT]-Feld.

- Wählen Sie über die Felder [FINDER], [USER PRG], [STYLE LINK], [GENRE] und [SONG LINK] die benötigte Datei. Siehe S. 113.
- Drücken Sie die Felder aller User-Programme, die dem gewählten Index zugeordnet werden sollen. Gewählte User-Programme erscheinen auf einem orangenen Hintergrund.

  Um ein User-Programm aus der gewählten Kategorie zu entfernen, müssen Sie sein Feld drücken, damit es grau dargestellt wird.
- Drücken Sie bei Bedarf PAGE [←][→], um zur nächsten oder vorangehenden Seite zu gehen.
- Drücken Sie das [Back]-Feld, um die Zuordnungen zu bestätigen und zur "USER PROGRAM LIST"-Seite zurückzukehren. Drücken Sie [EXIT], um zur Hauptseite zurückzukehren, ohne die Änderungen zu übernehmen (die Zuordnungen werden also nicht verwendet).
  Anmerkung: Nach 50 Änderungen (hergestellten oder gelöschten Zuordnungen) übernimmt der G-70 die Einstellungen automatisch (wie bei Drücken des [Back]-Feldes).

■Index Copy

Mit dieser Funktion kopiert man eine Index-Kategorie (mit allen User Program-Zuordnungen) zu einer anderen Kategorie. Das können Sie z.B. zum Verschmelzen zweier Kategorien verwenden, um die dabei frei werdende Kategorie für andere Zwecke zu nutzen.

Anmerkung: Insgesamt gibt es acht Index-Kategorien. Es können keine weiteren Kategorien angelegt werden.

- Drücken Sie nach Schritt (4) oben das [COPY]-Feld.

- Drücken Sie in der linken Spalte (SOURCE) das Feld des Index', dessen Zuordnungen zu einem anderen Index kopiert werden sollen. Hierfür können Sie auch die [▲][▼]-Felder verwenden.
- Drücken Sie in der rechten Spalte (DESTINATION) das Feld des Ziel-Index'. Hierfür können Sie auch die [▲][▼]-Felder verwenden.
- Geben Sie nun an, wie die User-Programmzuordnungen kopiert werden sollen:
  Drücken Sie das [REPLACE]-Feld, wenn die Zuordnungen des DESTINATION-Index' von den Einträgen des SOURCE-Index' überschrieben werden sollen.

  Drücken Sie [MERGE], wenn die User-Programmzuordnungen der SOURCE-Kategorie zu jenen des DESTINATION-Index' hinzugefügt werden sollen (die DESTINATION-Kategorie enthält danach mehr Einträge als bisher).

  Dieser Befehl wird kurz bestätigt.

  Anmerkung: Die User-Programmdateien selbst werden hier nicht kopiert.

(6) **Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur "USER PROGRAM LIST"-Seite zurückzukehren.**
Nun erscheint die Meldung "Executing".

Anmerkung: Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen und die Änderungen rückgängig zu machen.

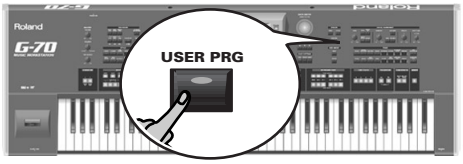
Music Assistant-Funktionen

Der Music Assistant-Bereich bietet mehrere Funktionen für die Editierung vorhandener und das Erstellen neuer Einträge.

Anlegen neuer Music Assistant-Registrierungen

Music Assistant-Registrierungen beruhen immer auf einem User-Programm. Sie sind nur Verweise auf Daten, die sich woanders befinden.

(1) Drücken Sie den FINDER [USER PRG]-Taster.



Das Display ändert sich zu:

(2) Drücken Sie [INTERNAL MEMORY], um den internen Speicher zu wählen.
Music Assistant-Registrierungen müssen sich im internen Speicher des G-70 befinden. Bei Bedarf müssen Sie die benötigten User-Programme erst zum internen Speicher des G-70 kopieren (siehe S. 119).

(3) Drücken Sie das [OPTIONS]- und danach das [MUSIC ASSISTANT MARK]-Feld.

(4) Suchen Sie mit dem Finder das benötigte User-Programm (siehe S. 113).

(5) Drücken Sie das Feld des User-Programms, das auch im MUSIC ASSISTANT-Fenster angezeigt werden soll.
Es wird mit einem "MA"-Vermerk versehen. Wenn Sie das falsche Feld gedrückt haben, betätigen Sie es noch einmal, um das "MA"-Symbol wieder zu entfernen.

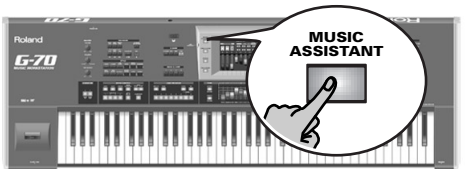
(6) Wählen Sie bei Bedarf noch andere User-Programme.

(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Editieren von Music Assistant-Registrierungen

Der G-70 erlaubt auch das Editieren der Music Assistant-Einträge.

(1) Drücken Sie den [MUSIC ASSISTANT]-Taster.



Das Display sieht nun so aus:

(2) Wählen Sie den änderungsbedürftigen Music Assistant-Eintrag.

(3) Fahren Sie fort mit "Umbenennen von Music Assistant-Registrierungen" oder "Löschen von Music Assistant-Einträgen".

■Umbenennen von Music Assistant-Registrierungen

- Drücken Sie das [OPTIONS]- und danach das [RENAME]-Feld, wenn dieses noch nicht "leuchtet".

Mit dieser Funktion können Sie die Zusatzinformationen der gewählten Music Assistant-Registrierung (NAME, ARTIST und GENRE) eingeben oder editieren. "ARTIST" verweist auf die Person, die den Song bekannt gemacht hat; "GENRE" bezieht sich auf den Musikstil.

- Drücken Sie das gewünschte Feld ([NAME], [ARTIST] oder [GENRE]) und geben Sie die Zeichen ein.
Siehe "Eingeben von Namen" auf S. 48. Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.

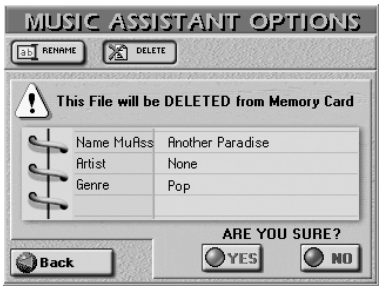
  Der NAME-Eintrag bezieht sich nur auf die Music Assistant-Registrierung und ändert also nichts am Namen des User-Programms, das als Grundlage fungiert.

- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um den Namen zu bestätigen.

■Löschen von Music Assistant-Einträgen

Mit DELETE können Sie die gewählte Music Assistant-Registrierung löschen. Auch dies ist ein virtueller Vorgang, weil das als Grundlage fungierende User-Programm nicht gelöscht wird. (Dieser Vorgang entfernt nämlich nur das "MA"-Symbol des betreffenden User-Programms.)

- Wählen Sie den zu löschenden Music Assistant-Eintrag.
- Drücken Sie das [DELETE]-Feld. Da der Löschvorgang nicht rückgängig gemacht werden kann, erscheint nun folgende Rückfrage:



Mit [YES] löschen Sie den Music Assistant-Eintrag.

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur Display-Seite mit der Übersicht.

Mit [Back] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur MUSIC ASSISTANT LIST-Seite.

Speichern eines Music Assistant-Eintrags

Die SAVE-Funktion der MUSIC ASSISTANT LIST-Liste erledigt gleich zwei Dinge:

- Sie trägt alle Einstellungen der aktuellen G-70-Registrierung zusammen und speichert sie.
- Sie legt ein neues User-Programm an und gibt ihm denselben Namen bzw. wandelt das bereits existierende User-Programm (auf welches der Music Assistant-Eintrag verweist) ab. (Das richtet sich danach, welchen Namen Sie eingeben.)

Obwohl diese Seite stark der RENAME-Seite (siehe oben) ähnelt, hat sie demnach eine völlig andere Funktion.

Das eignet sich z.B. für folgende Situation: Sagen wir, Sie haben einen Music Assistant-Eintrag gewählt und irgendwann den UP2-Part eingeschaltet, die Mixer-Einstellungen geändert und einen anderen Music Style gewählt. Wenn Ihnen die neue Version besser gefällt, möchten Sie die alte wahrscheinlich aktualisieren. Und dafür dient die SAVE-Funktion.

(1) **Drücken Sie auf der MUSIC ASSISTANT LIST-Seite das [SAVE]-Feld.**

(2) **Drücken Sie das gewünschte Feld ([NAME], [ARTIST] oder [GENRE]) und geben Sie die Zeichen ein.**
Siehe "Eingeben von Namen" auf S. 48. Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.

(3) **Benennen Sie bei Bedarf auch die übrigen Einträge.**

(4) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellungen zu sichern.**
Wenn Sie die Music Assistant-Registrierung unter einem neuen Namen speichern, wird der Befehl bestätigt. Danach kehrt der G-70 zurück zur MUSIC ASSISTANT LIST-Seite. (Außer der Music Assistant-Registrierung wird auch ein neues User-Programm angelegt.)

Wenn die Music Assistant-Datenbank bereits einen Eintrag mit demselben NAMEn enthält, erscheint folgende Warnung:

[YES] bedeutet, dass *sowohl* die Music Assistant-Registrierung, *als auch* das als Grundlage fungierende User-Programm durch die neue Version ersetzt werden.

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur SAVE-Seite, wo Sie einen anderen Namen eingeben können. Fahren Sie fort mit Schritt (2) oben.

(5) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

10. Song und Style Makeup Tools

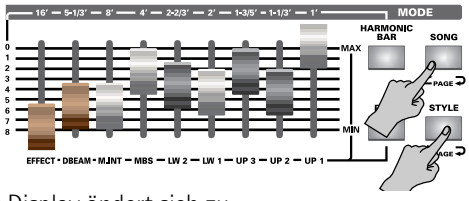
Mischen der Style- oder Song-Parts

Obwohl man sie über separate Taster aufruft, gehören der Style- und Song-Mixer eigentlich zu den MAKEUP TOOLS-Funktionen. In diesem Kapitel wird nie von "Spuren" bzw. "Parts" die Rede sein, sondern nur von "Instrumenten". Die Parameter sind nämlich jeweils mit ganz bestimmten Klängen verknüpft (bestimmte Spuren verwenden bisweilen unterschiedliche Klänge): Wenn Sie also finden, dass "der Bass" zu laut ist, verringern Sie seinen Pegel mit dem zugeordneten Regler. Wenn "dem Klavier" mehr Hall gut tun würde, fügen Sie ihn einfach hinzu... So schön einfach kann es gehen.

Wichtiger Hinweis

Die hier erwähnten Parameter sind nur für Echtzeitänderungen des gewählten Styles oder Songs gedacht. Sie werden also nicht gespeichert. Bei Anwahl eines anderen Styles oder Songs werden die hier vorgenommenen Änderungen wieder gelöscht. Sie können sie jedoch speichern (und in den Style oder Song "hineinrechnen" lassen), indem Sie den [MAKEUP TOOLS]-Taster und auf der dann angezeigten Seite das [SAVE]-Feld drücken (siehe S. 130).

(1) **Drücken Sie den MODE [SONG]- oder [STYLE]-Taster unter dem Display.**



Das Display ändert sich zu...

...oder:

Jeder Kanalzug der gewählten Mixer-Seite ist dem jeweils darunter befindlichen Mehrzweckregler zugeordnet. Der Kanalzug ganz links kann also mit dem [16']-Regler, der zweite von links mit dem [5-1/3']-Regler usw. bedient werden.

(2) **Wenn das Symbol des änderungsbedürftigen Instruments nicht angezeigt wird, müssen Sie den MODE [SONG]- bzw. [STYLE]-Taster noch einmal drücken.**
Die Anzahl der Mixer-Seiten richtet sich nach der Anzahl der Klänge, die im gewählten Song oder Style zum Einsatz kommen. In bestimmten Fällen gibt es nur eine Seite (eventuell sogar mit weniger als neun Kanalzügen).

(3) **Drücken Sie die Zeile des Parameters (CHORUS, REVERB, PANPOT, VOLUME), den Sie ändern möchten.**
—oder—
Wählen Sie mit dem TYPE [CHORUS/REVERB]- oder [PANPOT/VOLUME]-Taster links neben den Reglern den Parameter, den Sie ändern möchten.
Die Zeile des gewählten Parameters erscheint auf hellem Hintergrund. Bei Bedarf können Sie auch das Bediensymbol des Instruments drücken, das Sie editieren möchten und den Wert mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern editieren.

Die verfügbaren Parameter vertreten relative Änderungen, die also zu den Einstellungen des Songs oder Styles addiert bzw. davon subtrahiert werden. Es stehen folgende Parameter zur Verfügung:

■**Ein-/Ausschalten der Instrumente (MUTE)**
Drücken Sie das Instrumentensymbol ganz oben in einem Kanalzug, um das zugeordnete Instrument ein- (keine MUTE-Meldung) oder auszuschalten (es erscheint eine MUTE-Meldung).

■**REVERB und CHORUS: Effektbalance**
Mit dem CHORUS- und REVERB-Parameter können Sie einstellen, wie intensiv die Instrumente mit dem Hall- oder Chorus-Prozessor bearbeitet werden sollen. Die Effektparameter (Reverb- und Chorus-Typ usw.) können auf der COMMON- (siehe S. 129) und STYLE/SONG REVERB & CHORUS-Seite (siehe S. 101) eingestellt werden.

■**PANPOT: Stereoposition**
Hiermit können Sie die Stereoposition des Instrumentes ändern, dessen Regler Sie gerade bewegen.

■**VOLUME**
Hiermit können Sie die Lautstärke des Instrumentes ändern, dessen Regler Sie gerade bewegen.

(4) Mit den Mehrzweckreglern können Sie die Einstellungen der momentan angezeigten Instrumente ändern.
Anmerkung: Bedenken Sie, dass sich diese Änderungen nur auf den betreffenden Klang/das Drum Set beziehen – also nicht auf die gesamte Spur.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Arbeiten mit den 'Makeup Tools'

Zusätzlich zu den Cover-Funktionen für Songs und Styles (siehe S. 40 und 77), mit denen sich ein Song bzw. Style durch Anwahl einer Vorgabe anwandeln lässt, bietet der G-70 einen Modus, in dem man die Wiedergabe des gewählten Songs oder Styles selbst abwandeln kann. Die hier vorgenommenen Änderungen können bei Bedarf gespeichert werden.

Wichtiger Hinweis

Der 16-Spur-Sequenzer des G-70 wertet die MAKEUP TOOLS-Einstellungen von Standard MIDI Files (Songs) nicht aus.

Bevor Sie sich an die Arbeit machen...

Es stehen zwei MAKEUP-Funktionssätze zur Verfügung: Einer für Songs (Standard MIDI Files) und ein weiterer für Styles. Da sich beide ungefähr gleich verhalten, wollen wir die Funktionen nur ein Mal vorstellen und an Ort und Stelle auf die Unterschiede hinweisen.

Beide Ebenen können über denselben Taster im Bedienfeld aufgerufen werden. Daher empfehlen wir, in der obersten Display-Zeile nachzuschauen, was dort steht ("SONG MAKEUP TOOLS" oder "STYLE MAKEUP TOOLS"), bevor Sie eine Einstellung ändern. Die beiden Ebenen sehen folgendermaßen aus:

STYLE MAKEUP: Hellblauer Balken am oberen Seitenrand.

SONG MAKEUP: Orangener Balken am oberen Seitenrand.

■Vor Ändern der MAKEUP TOOLS-Einstellungen eines Songs

- Drücken Sie den FINDER [SONG]-Taster.

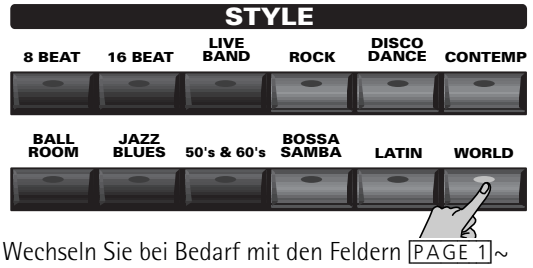
Songs kann man auch wählen, indem man auf der Hauptseite das [SONG]-Feld drückt.

Das Display ändert sich zu:

- Wählen Sie den Speicherbereich, der den änderungsbedürftigen Song enthält: Drücken Sie [INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [EXTERNAL MEMORY].
  Wenn Sie [FLOPPY] oder [EXTERNAL MEMORY] drücken, müssen Sie die Karte bzw. Diskette in den Schacht bzw. das Laufwerk legen. Wie man Songs wählt, erfahren Sie unter "Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files)" auf S. 37.
- Drücken Sie das Feld des benötigten Songs.

■Vor Ändern der MAKEUP TOOLS-Einstellungen eines Styles

- Drücken Sie einen STYLE-Taster, um die betreffende Music Style-Familie zu wählen.



- Wechseln Sie bei Bedarf mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 4] zu einer anderen Seite.

Die Anzahl der Seiten richtet sich nach der gewählten Familie.

- Drücken Sie das Feld des Styles, den Sie verwenden möchten.
  Weitere Hinweise zur Anwahl von Styles finden Sie auf S. 26 und 86.

Allgemeine Arbeitsweise

(1) Drücken Sie den [MAKEUP TOOLS]-Taster ein oder zwei Mal.

Das richtet sich danach, ob Sie die Einstellungen des gewählten Songs oder Styles ändern möchten. Das Display ändert sich zu:

...oder:

(Wenn diese Seite nicht angezeigt wird, müssen Sie das [PALETTE]-Feld oben links drücken.)

Alle auf dieser Seite durchgeführten Änderungen sind SysEx-Daten, welche die tatsächlichen Song-Daten abwandeln (ohne sie zu ersetzen). Allerdings kann nur der G-70 diese Daten lesen. Andere SMF-Player (wie auch der 16-Spur-Sequenzer) ignorieren diese hinzugefügten SysEx-Daten. (Da es momentan kein anderes Instrument gibt, das Styles im MSE-Format des G-70 auswertet, spielt die Kompatibilität vorerst keine Rolle.)

(2) **Wählen Sie mit den Feldern [←][→] unten rechts das änderungsbedürftige Instrument.**
Bei Anwahl eines Drum Sets erscheint folgende Seite:

(Eine Erklärung des [PERC MUTE]- und [DRUM MUTE]-Feldes finden Sie auf S. 128.)

Das [OCTAVE]-Feld verschwindet (weil die Oktavtransposition keinen Sinn hat).

(3) **Drücken Sie das [JUMP TO 1st NOTE]-Feld, um zu der Stelle zu springen, ab welcher das änderungsbedürftige Instrument verwendet wird.**
Die Wiedergabe beginnt automatisch ab jener Stelle.

Wenn Sie den Klang/das Drum Set kaum hören können, drücken Sie das [SOLO]-Feld (Diodensymbol muss "leuchten"). Springen Sie anschließend mit [JUMP TO 1st NOTE] zur ersten Note jenes Instruments. Drücken Sie [SOLO] noch einmal, um diese Funktion wieder auszuschalten.

(4) **Mit dem [MUTE]-Feld können Sie das gewählte Instrument ausschalten.**
Jener Part wird nun nicht mehr abgespielt. (Zur Erinnerung: diese Einstellung gilt nur für das gewählte Instrument und daher nicht notwendigerweise für die gesamte Spur.)

Anmerkung: Bei Schlagzeugparts können zwei Instrumentengruppen separat stummgeschaltet werden.

(5) **Drücken Sie das große Klangnamenfeld (neben dem Instrumentensymbol) und wählen Sie mit den TONE-Tastern und dem Display den benötigten Klang/ein anderes Drum Set.**

(6) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur SONG MAKEUP TOOLS (oder STYLE MAKEUP TOOLS) PALETTE-Seite zurückzukehren.**

(7) **Drücken Sie das Feld eines anderen Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.**
Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken und den Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.

Da die meisten Parameterwerte positiv oder negativ sein können, müssen Sie ab und zu auch das [+/–]-Feld verwenden.

(8) **Drücken Sie [UNDO CHANGES], um für alle angezeigten Parameter wieder die gespeicherte Einstellung aufzurufen.**

(9) **Wenn Sie Ihre Änderungen jetzt bereits speichern möchten, drücken Sie das [SAVE]-Feld. Siehe dann S. 130.**
Sie können aber auch ein anderes Feld in der obersten Zeile drücken und jene Parameter editieren, bevor Sie den Song oder Style speichern.

PALETTE

Bei Drücken des [PALETTE]-Feldes einer beliebigen MAKEUP TOOLS-Seite erscheint folgende Seite, wo die wichtigsten Parameter der vom Song oder Style verwendeten Instrumente eingestellt werden können.

Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein. Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken und den Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.

- VOLUME—Vertritt die Lautstärke des gewählten Instruments. Mit negativen Werten wird die Lautstärke verringert, mit positiven erhöhen Sie sie.
- PANPOT —Mit diesem Parameter regeln Sie die Stereoposition des gewählten Instruments.
  Anmerkung: Im Falle eines Drum Sets gilt diese Einstellung für alle Schlagzeuginstrumente. Bestimmte Schlagzeuginstrumente besitzen jedoch ebenfalls einen gleichnamigen Parameter. Siehe S. 128.
- REVERB—Mit diesem Parameter regeln Sie den Hallanteil. Damit ist die Lautstärke des Signals gemeint, das zum Reverb-Prozessor übertragen wird – und damit bestimmt man den Effektanteil für das betreffende Instrument.
- CHORUS—Mit diesem Parameter regeln Sie den Chorus-Anteil. Damit ist die Lautstärke des Signals gemeint, das zum Chorus-Prozessor übertragen wird – und damit bestimmt man den Effektanteil für das betreffende Instrument.
  Anmerkung: Die vier bis jetzt vorgestellten Parameter können auch auf der SONG/STYLE MAKEUP TOOLS-Mixerseite (siehe S. 124) eingestellt werden.
- VELOCITY—Mit diesem Parameter können Sie den Dynamikbereich des gewählten Instruments ändern. "0" bedeutet, dass sich die aufgezeichneten Anschlagwerte nicht ändern, negative Werte reduzieren alle Anschlagwerte um den gewählten Wert (die Unterschiede bleiben jedoch erhalten); positive Werte erhöhen die Anschlagwerte.
- OCTAVE—(Nur für Klänge) Mit diesem Parameter kann das gewählte Instrument bis zu 4 Oktaven höher oder tiefer transponiert werden.

SOUND EDIT für Klänge

Bei Drücken des [SOUND EDIT]-Feldes auf einer beliebigen MAKEUP TOOLS-Seite erscheint folgende Display-Seite, wo der Klang noch detaillierter eingestellt werden kann. (Siehe "SOUND EDIT für Drum Sets" auf S. 128, wenn Sie ein Drum Set gewählt haben).

Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein. Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken und den Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.

- CUTOFF—Mit diesem Filterparameter kann man den Klang heller oder dumpfer machen. Er bestimmt die Cutoff-Frequenz (d.h. die Eckfrequenz des Filters). Je weiter Sie den Wert in negativer Richtung erhöhen, desto weniger Obertöne werden durchgelassen. Das sorgt für einen dumpferen Klang. Auf S. 94 finden Sie eine Abbildung.
  Anmerkung: Bei Klängen, für die bereits eine hohe Cutoff-Frequenz programmiert ist, hat die Änderung nach oben (positive (+) Werte) keine hörbare Auswirkung mehr.
- RESO—Dieser Parameter bestimmt die Überbetonung der Frequenzen um den eingestellten Cutoff-Wert. Bei Erhöhen des Resonance-Wertes werden die Frequenzen um den Cutoff-Wert extra hervorgehoben, was einen synthetischeren Klang bewirkt.
  Anmerkung: Bei einigen Klängen haben negative (-) RESO-Werte keine hörbare Auswirkungen mehr, weil der Resonance-Parameter bereits auf den Mindestwert gestellt wurde.

Mit folgenden Parametern kann die "**Hüllkurve**" des Klangs eingestellt werden. Siehe auch S. 94.

- ATTACK—Dieser Parameter bestimmt die Anstiegszeit. Negative Werte sorgen für einen schnelleren –und daher "aggressiveren"– Einsatz.
- DECAY—Dieser Parameter bestimmt die Abklingzeit der Lautstärke und Filterfrequenz nach Anschlagen der Note (vom höchsten Punkt des Attacks bis zum Sustain-Pegel).

Anmerkung: Perkussive Klänge besitzen normalerweise einen Sustain-Wert gleich "0". Das ist z.B. bei Klavier- und Gitarrenklängen der Fall. Diese klingen folglich auch bei gedrückt gehaltener Taste relativ schnell aus, ganz gleich, welchen Wert Sie hier einstellen.

- RELEASE—Dieser Parameter bestimmt die Ausklingzeit nach Loslassen der Taste. Bei negativen (–) Werten wird diese Zeit verkürzt, bei positiven (+) Werten verlängert.

Mit folgenden Parametern kann das Vibrato eines Instruments geändert werden.

Anmerkung: Bestimmte Klänge enthalten bereits natürliches (gesampeltes) Vibrato, dessen Intensität und Geschwindigkeit nicht geändert werden können.

- VB RATE—Dieser Parameter bestimmt die Vibrato-Geschwindigkeit. Positive (+) Werte sorgen für eine schnellere Modulation, negative (–) bewirken eine langsame Modulation.
- VB DEPTH—Regelt die Vibrato-Intensität. Positive Werte (+) bedeuten, dass das "Bibbern" auffälliger wird. Mit negativen Werten (–) verringern Sie es.
- VB DELAY—Dieser Parameter bestimmt die Verzögerung des Vibrato-Effektes nach Spielen einer Note. Bei positiven (+) Werten wird die Verzögerungszeit verlängert, bei negativen (–) Werten verkürzt.

Drücken Sie das [SAVE]-Feld, um die Einstellungen zu speichern (S. 130).

SOUND EDIT für Drum Sets

Wenn das Instrumentensymbol links ein Schlagzeug darstellt, sieht die mit [SOUND EDIT] gewählte Display-Seite folgendermaßen aus. Hier kann das gesamte Drum Set editiert werden.

Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein. Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad drücken und den Wert über das Display-Zehnertastenfeld eingeben.

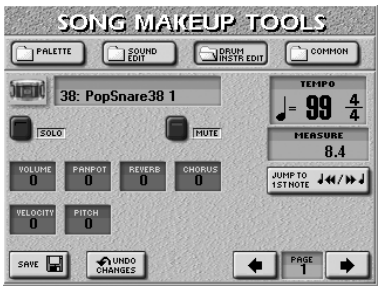
- CUTOFF—Hiermit können Sie das Drum Set (alle Instrumente) heller (positive Werte) oder dumpfer (negative Werte) machen. Je weiter Sie den Wert in negativer Richtung erhöhen, desto weniger Obertöne werden durchgelassen. Das sorgt für einen dumpferen Klang.
- RESO—Hiermit können Sie das Drum Set "synthetischer" (positiver Wert) oder natürlicher machen.

- Mit dem [DRUM MUTE]-Feld können Sie die Schlagzeugklänge stumm- oder zuschalten.
- Mit dem [PERC MUTE]-Feld werden die Percussion-Instrumente stumm- oder zugeschaltet.

Drücken Sie das [SAVE]-Feld, um die Einstellungen zu speichern (S. 130).

DRUM INSTR EDIT

Wenn das Instrumentensymbol links ein Schlagzeug darstellt, können Sie auch das [DRUM INSTR EDIT]-Feld drücken. Dann erscheint folgende Seite, wo man weiter führende Drum Set-Parameter einstellen kann:



Hier können Sie Ihr Drum Set völlig umgestalten (allerdings können keine Klänge anderer Sets verwendet werden).

Anmerkung: Die Namen der Schlagzeug-/Percussion-Klänge richten sich nach dem gewählten Drum Set. Normalerweise ähneln sie jedoch jenen der oben erwähnten Klänge.

- Wählen Sie mit PAGE [←][→] das Schlagzeuginstrument, das Sie durch ein anderes ersetzen möchten (achten Sie auf das Symbol, das links neben diesem Feld erscheint).
- Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern einen anderen Klang.
  Die ersten Klänge sind in der Regel Variationen der Snare, der Bassdrum usw. Wenn Sie jedoch lang genug am [DATA/ENTRY]-Rad drehen, werden auch völlig andere (darunter sogar melodische) Klänge angeboten.

  Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

  - VOLUME—Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des gewählten Schlagzeuginstruments.
  - PANPOT—Hiermit bestimmen Sie die Stereoposition des gewählten Schlagzeuginstruments. "0" bedeutet "keine Änderung". Negative Werte schieben das Instrument weiter nach links und positive Werte weiter nach rechts.
  - REVERB & CHORUS—Mit diesen Parametern können Sie den Hall- und Chorus-Anteil des gewählten Schlagzeuginstruments einstellen. Die Effekte selbst können auf der COMMON-Seite editiert werden (siehe unten).
  - VELOCITY—Mit diesem Parameter können Sie den Dynamikbereich des gewählten Schlagzeuginstruments versetzen. "0" bedeutet, dass sich die aufgezeichneten Anschlagwerte nicht ändern, negative Werte reduzieren alle Anschlagwerte um den gewählten Wert (die Unterschiede bleiben jedoch erhalten); positive Werte erhöhen die Anschlagwerte.

● **PITCH**—Hiermit stimmen Sie das gewählte Schlagzeuginstrument höher oder tiefer. "0" bedeutet, dass sich die Tonhöhe nicht ändert.

Drücken Sie das [SAVE]-Feld, um die Einstellungen zu speichern (S. 130).

COMMON

Nach Drücken des [COMMON]-Feldes sieht das Display wie unten gezeigt aus. Die Parameter dieser Seite gelten für den gesamten Song oder Style – also nicht nur für den zuletzt gewählten Klang (bzw. das Drum Set).

Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie editieren möchten und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

● **REVERB TYPE**—Auf dieser Seite können Sie den benötigten Halltyp wählen. Die verfügbaren Reverb-Typen sind:

Room1, Room2, Room3	Diese Typen simulieren die Halleigenschaften eines Zimmers. Je größer der Wert (1 oder 2), desto größer wird der "Raum".
Hall1, Hall2	Hallsimulationen eines kleinen (1) oder großen (2) Konzertsaals. Der Hall ist imposanter als bei den "Room"-Varianten.
Plate	Hierbei handelt es sich um einen weiteren SRV-Algorithmus, der die Akustik eines Konzertsaals simuliert.
Delay	Ein Delay-Effekt (also kein Hall). Erzeugt Echoeffekte: die Signale werden also wiederholt.
Pan Delay	Die Stereoversion des obigen Delay-Effekts. Die Wiederholungen werden abwechselnd über den linken und rechten Kanal wiedergegeben.

Die Einstellung "**Original**" bedeutet, dass die im Song oder Style enthaltenen Halleinstellungen verwendet werden.

● **CHORUS TYPE**—Chorus macht das Schallbild breiter und sorgt für einen Stereoeffekt. Es stehen 8 Chorus-Typen zur Verfügung.

Chorus 1~4	Konventionelle Chorus-Effekte mit unterschiedlicher "Breitenwirkung".
Feedback	Chorus-Effekt mit Flanger-ähnlicher Rückkopplung und einem "weicheren" Klang.
Flanger	Dieser Effekt erinnert ein wenig an aufsteigende und landende Düsenjäger.
Short Delay	Dies ist ein umfangreich ausgestatteter Delay-Effekt, der anstelle eines Chorus' oder Flangers verwendet werden kann. Wie Sie sehen werden, kann hier eine Menge programmiert werden.
Short DLY FBK	Effekt mit kurzem Echo und mehreren Signalwiederholungen.

Die Einstellung "**Original**" bedeutet, dass die im Song oder Style enthaltenen Chorus-Einstellungen verwendet werden.

● **REVERB LEVEL & CHORUS LEVEL**—Mit diesen Parametern können Sie den Ausgangspegel des Reverb- bzw. Chorus-Prozessors einstellen.

● **SONG VOLUME (oder STYLE VOLUME)**—Mit diesem Parameter können Sie die allgemeine Lautstärke des gewählten Songs (oder Styles) ändern, wenn Sie den Eindruck haben, dass er im Vergleich zu anderen Songs (oder Styles) wesentlich lauter/leiser ist.

● **TEMPO**—Hiermit können Sie das Song- oder Style-Tempo ändern (♩= 20~250).

● **TRANSPOSE (nur für Songs)**—Mit diesem Parameter werden alle Song-Parts (mit Ausnahme des Schlagzeugs) um bis zu 12 Halbtöne (1 Oktave) höher oder tiefer transponiert. Diese Einstellung wird in den Song-Daten gespeichert und bei jeder Wiedergabe verwendet.

Speichern des geänderten Songs oder Styles

Die mit folgendem Verfahren gespeicherten Einstellungen beeinflussen den betreffenden Song oder Style direkt. Sie werden also nicht in einem User-Programm gespeichert.

(1) Wenn Ihnen die neuen Einstellungen gefallen, sollten Sie das [SAVE]-Feld drücken.
Das Display ändert sich zu...

...oder:

(2) Ändern Sie bei Bedarf den Namen des Songs bzw. Styles.
Das brauchen Sie nur zu tun, wenn Sie die Originalversion nicht verlieren, aber die neue Version trotzdem auf demselben Datenträger speichern möchten. Die soeben durchgeführten Änderungen können nur vom G-70 ausgewertet werden. Andere Sequenzer und SMF-Player ignorieren sie.

(3) Wählen Sie den Speicherbereich, wo der Style oder Song gespeichert werden soll:
[EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY].

(4) Drücken Sie das gewünschte Feld ([STYLE NAME] oder [SONG NAME]).

(5) Geben Sie den Namen ein (S. 48).

(6) Drücken Sie bei Bedarf auch die folgenden Felder und geben Sie die gewünschten Informationen ein.

SONG	ARTIST, GENRE, FILE NAME
STYLE	COUNTRY, GENRE

(7) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld.

Wenn Sie den Datenträger gewählt haben, der die Originalversion enthält, erscheint nun folgende Meldung:

- Drücken Sie das [YES]-Feld, um die alte Version zu überschreiben.
Drücken Sie das [NO]-Feld, um zur vorigen Seite zurückzukehren. Der alte Song oder Style wird dann nicht überschrieben. Geben Sie dann einen anderen Namen ein (oder wählen Sie einen anderen Datenträger).
Wenn es den Song oder Style auf dem gewählten Datenträger noch nicht gibt, werden die Daten gespeichert. Danach erscheint folgende Rückmeldung:

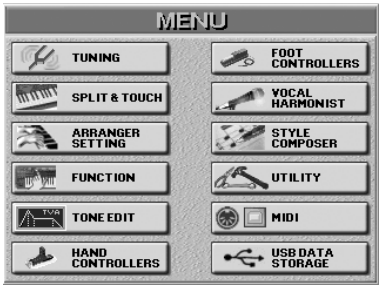
11. Editieren der Vocal Harmonist-Parts

Außer den weiter oben erwähnten Effekteinstellungen gibt es noch weitere VOCAL HARMONIST-Parameter, die man editieren kann. Alle Vocal Harmonist-Parts –mit Ausnahme von TALK– bieten solche Parameter.

Arbeitsweise für die Anwahl dieser Seiten

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [VOCAL HARMONIST]-Feld.
Das Display ändert sich zu:

(3) Wählen Sie mit [VOICE] oder [HARMONY] die Sektion, die editiert werden soll.

(4) Drücken Sie in der zweiten Zeile das Feld des VOCAL HARMONIST-Parts, der editiert werden soll.
Sie könnten aber auch den betreffenden Taster des Bedienfeldes gedrückt halten.

Am besten schließen Sie vor Ändern der nachfolgenden Parameter ein Mikrofon an und singen/sprechen beim Editieren.

Singer-Parameter

Wenn die [SINGER]-Diode leuchtet, wird Ihr Sologesang ausgegeben. Halten Sie den [SINGER]-Taster gedrückt, um zu folgender Display-Seite zu springen:

(1) Drücken Sie das gewünschte Feld ([MALE] oder [FEMALE]).
Hierbei handelt es sich um eine wichtige Angabe für den HARMONY-Prozessor (Vocoder, Small oder Ensemble). Dieser Parameter hat allerdings keinen Einfluss auf die Klangfarbe Ihrer Stimme.

Drücken Sie das Feld des zutreffenden Stimmentyps. Nun dürften die Harmoniestimmen noch überzeugender klingen.

(2) Drücken Sie das [VIBRATO]-Feld, um einen automatischen Vibrato-Effekt zu aktivieren.
Das eignet sich wahrscheinlich nur als Gimmick: Ihr natürliches Vibrato klingt bestimmt... natürlicher. Die Vibrato-Parameter können auf der EDIT-Seite eingestellt werden.

(3) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren oder eines der anderen Felder, um auch jene Parameter zu editieren.
Anmerkung: Mit dem [VOCAL EFFECT]- bzw. [EQUALIZER]-Feld können Sie zur Seite mit den Effektparametern bzw. der Klangregelung springen.

Wenn Sie das [EDIT]-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
Den Vibrato-Effekt hören Sie nur, wenn das [VIBRATO]-Diodensymbol leuchtet.

- **Vibrato RATE**—Bestimmt die Vibratogeschwindigkeit.
- **Vibrato DEPTH**—Bestimmt die Vibrato-Intensität. Vibrato ist ein Effekt, mit dem die Tonhöhe moduliert wird. Je größer der DEPTH-Wert, desto auffälliger sind die periodischen Tonhöhenänderungen.
- **Vibrato RISE TIME**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell das Vibrato anschwillt. Dieser Parameter regelt, wie schnell der DEPTH-Wert nach der DELAY-Verzögerung angefahren wird.
- **Vibrato DELAY TIME**—Hiermit können Sie die Verzögerung zwischen den gesungen Noten und dem Beginn des Vibratoeffekts einstellen.

• Mit [Back] verlassen Sie diese Seite wieder.

Wenn Sie das [EQUALIZER]-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

Diese Seite enthält einen einfachen Equalizer (Klangregelung) für den Voice-FX-, Auto Pitch- und Singer-Part.

• Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

[EQUALIZER] Drücken Sie dieses Feld, um die Klangregelung des betreffenden Parts auszuschalten. Die Einstellungen dieser Spalte werden nur verwendet, wenn das [EQUALIZER]-Diodensymbol leuchtet.

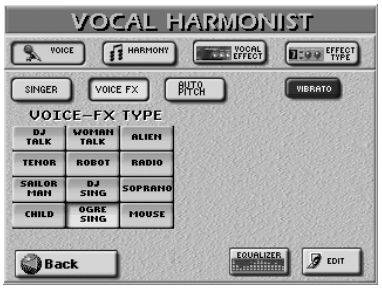
Den Equalizer kann man für zwei Dinge verwenden: (a) zum Hervorheben eines bestimmten Frequenzbandes, um einen bestimmten Effekt zu erzielen oder den Part besser hörbar zu machen; (b) zum Reduzieren der Frequenzen, die das Klangbild etwas undurchsichtig machen.

- **FREQUENCY Hz**—Mit diesem Parameter wählen Sie die Frequenz, deren Pegel mit dem GAIN-Parameter eingestellt werden soll. Je kleiner der Wert, desto tiefer ist das beeinflussbare Frequenzband.
- **GAIN**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten Frequenz ein. "0" bedeutet, dass sich der Pegel jener Frequenz nicht ändert (kein Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Equalizer).

• Mit [BACK] verlassen Sie diese Seite wieder.

Voice-FX-Parameter

Wenn der [VOICE-FX]-Taster leuchtet, wird Ihre Stimme nur noch verfremdet ausgegeben. Wie das genau klingt, richtet sich nach der hier gewählten Vorgabe.



(1) Halten Sie den [VOICE-FX]-Taster gedrückt.

(2) Drücken Sie eines der 12 Felder in der Mitte, um den benötigten Verfremdungseffekt zu wählen.

(3) Drücken Sie das [VIBRATO]-Feld, um einen automatischen Vibrato-Effekt zu aktivieren.
Die Vibrato-Parameter können auf der EDIT-Seite eingestellt werden.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren oder eines der anderen Felder, um auch jene Parameter zu editieren.
Anmerkung: Mit dem [VOCAL EFFECT]- bzw. [EQUALIZER]-Feld können Sie zur Seite mit den Effektparametern bzw. der Klangregelung springen.

Wenn Sie das [EDIT]-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

Anmerkung: Vor Drücken des [EDIT]-Feldes und dem Editieren der folgenden Parameter müssen Sie die benötigte Vorgabe wählen.

• Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
Die Parameter haben folgende Bedeutung:

- **GENDER**—Hiermit ändern Sie die Klangfarbe des Parts. Negative Werte erzeugen einen "maskulinen" Effekt; mit positiven Werten verleihen Sie dem Signal einen "femininen" Charakter.
Dieser Parameter sollte gemeinsam mit dem COARSE-Wert eingestellt werden (wenn Sie einen natürlichen Effekt erzielen möchten).
- **Pitch COARSE**—Hiermit können Sie das bearbeitete Signal in Halbtonschritten transponieren. "12" entspricht 1 Oktave, "24" entspricht 2 Oktaven.

- **Pitch FINE**—Hiermit kann die Stimmung des bearbeiteten Signals in sehr feinen (Cent-)Schritten geändert werden.

Für folgende Parameter muss das VIBRATO-Diodensymbol leuchten, damit man den Effekt hört.

- **Vibrato RATE**—Bestimmt die Vibratogeschwindigkeit.
- **Vibrato DEPTH**—Bestimmt die Vibrato-Intensität. Vibrato ist ein Effekt, mit dem die Tonhöhe moduliert wird. Je größer der DEPTH-Wert, desto auffälliger sind die periodischen Tonhöhenänderungen.
- **Vibrato RISE TIME**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell das Vibrato anschwillt. Dieser Parameter regelt, wie schnell der DEPTH-Wert nach der DELAY-Verzögerung angefahren wird.
- **Vibrato DELAY TIME**—Hiermit können Sie die Verzögerung zwischen den gesungen Noten und dem Beginn des Vibratoeffekts einstellen.

- Mit Back verlassen Sie diese Seite wieder.
  Anmerkung: Wenn Sie ein anderes Makro wählen, werden die Pitch- und Vibrato-Parameter der EDIT-Seite auf die Werksvorgaben zurückgestellt.

Wenn Sie das EQUALIZER-Feld drücken...

...erscheint die VOCAL EQUALIZER-Seite. Diese Seite enthält einen einfachen Equalizer (Klangregelung) für den Voice-FX-, Auto Pitch- und Singer-Part. Siehe S. 132.

Auto Pitch-Parameter

Wenn die AUTO PITCH-Diode leuchtet, werden nur die gesprochenen Silben verwendet. Der Vocal Harmonist erzeugt die Melodie, die diesen Silben unterlegt wird. Das ähnelt zwar dem Vocoder-Part, allerdings ist Auto Pitch monophon (und folglich als "Solostimme" gedacht).

(1) Halten Sie den AUTO PITCH-Taster gedrückt.

(2) Drücken Sie das VIBRATO-Feld, um einen automatischen Vibrato-Effekt hinzuzufügen.
Die Vibrato-Parameter können auf der EDIT-Seite eingestellt werden.

- **OCTAVE**—Wenn Ihnen die Lage der erzeugten Stimme nicht gefällt, können Sie sie um bis zu 2 Oktaven höher oder tiefer transponieren.

(3) Stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten "TRACK"-Wert ein.
Hiermit wählen Sie die Spur, deren Melodie für den erzeugten Gesangspart verwendet werden soll. In der Regel ist "4" eine kluge Wahl, weil jene Spur meistens die Melodie enthält. Diese Einstellung funktioniert nur mit Standard MIDI Files, die Sie mit dem Recorder abspielen.
Anmerkung: Mit der Minus One-Funktion können Sie diese Spur stummschalten, wenn Sie nicht möchten, dass die erzeugte Stimme vom Melodiepart gedoppelt wird. Siehe S. 40.
Drücken Sie das LEFT- und/oder RIGHT-Feld, wenn Sie die Melodie über die Tastatur vorgeben möchten. Die "Grenze" zwischen LEFT und RIGHT entspricht dem eingestellten Splitpunkt (siehe S. 57).

(4) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren oder eines der anderen Felder, um auch jene Parameter zu editieren.
Anmerkung: Mit dem VOCAL EFFECT- bzw. EQUALIZER-Feld können Sie zur Seite mit den Effektparametern bzw. der Klangregelung springen.

Wenn Sie das EDIT-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
  Die Parameter haben folgende Bedeutung:
  - **GENDER**—Hiermit ändern Sie die Klangfarbe des Parts. Negative Werte erzeugen einen "maskulinen" Effekt; mit positiven Werten verleihen Sie dem Signal einen "femininen" Charakter. Dieser Parameter sollte gemeinsam mit dem COARSE-Wert eingestellt werden (wenn Sie einen natürlichen Effekt erzielen möchten).
  - **PORTAM TIME** & PORTAMENTO—Siehe S. 45.
  - **PITCH BEND**—Drücken Sie dieses Feld (damit es "leuchtet"), um die Tonhöhe des Stimmeffekts mit dem Pitch Bend-Hebel des G-70 beeinflussen zu können.
  - **Vibrato RATE, DEPTH, RISE TIME, DELAY TIME**—Hierbei handelt es sich um dieselben Parameter wie für den Voice-FX-Part. Siehe also S. 133. Hier gelten sie jedoch ausschließlich für den Auto Pitch-Part.
    Anmerkung: Den Vibrato-Effekt hören Sie nur, wenn das VIBRATO-Diodensymbol "leuchtet".
- Mit BACK verlassen Sie diese Seite wieder.

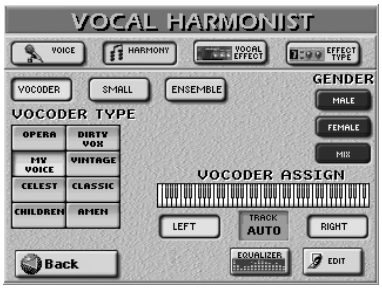
Wenn Sie das EQUALIZER-Feld drücken...

...erscheint die VOCAL EQUALIZER-Seite. Diese Seite enthält einen einfachen Equalizer (Klangregelung) für den Voice-FX-, Auto Pitch- und Singer-Part. Siehe S. 132.

Vocoder-Parameter

Die Vocoder-Seite bezieht sich auf Stimmen, die zu Ihrem Gesang (Voice-FX, Auto Pitch bzw. Singer) *hinzugefügt* werden.

Wenn die VOCODER-Diode leuchtet, wird Ihr Gesang mit "synthetischen" Harmoniestimmen versehen. Im Gegensatz zur Auto Pitch-Funktion kann der Vocoder jedoch bis zu vier Harmoniestimmen erzeugen.



(1) Halten Sie den VOCODER-Taster gedrückt.

(2) Drücken Sie in der GENDER-Spalte (links) das Tastersymbol, das dem gewünschten "Synthesizer-Chor" entspricht.
Drücken Sie MALE für einen Männerchor oder FEMALE für Frauenstimmen. Selbstverständlich ist das nur eine ungefähre Angabe. Drücken Sie MIX, um einen gemischten "Chor" zu bekommen.
Die Wahl eines dieser Felder gibt auch die verfügbaren Makros vor. Siehe außerdem S. 46.
Anmerkung: Mit dem VOCAL EFFECT- bzw. EQUALIZER-Feld können Sie zur Seite mit den Effektparametern bzw. der Klangregelung springen.

(3) Stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten "TRACK"-Wert ein.
Hiermit wählen Sie die Spur, deren Melodie für den erzeugten Chorpart verwendet werden soll. In der Regel ist "Auto" eine kluge Wahl, weil der Vocal Harmonist dann selbst die am besten geeignete Spur wählt. Diese Einstellung funktioniert nur mit Standard MIDI Files, die Sie mit dem Recorder abspielen.
Drücken Sie das LEFT- und/oder RIGHT-Feld, wenn Sie die Melodie über die Tastatur vorgeben möchten. Die "Grenze" zwischen LEFT und RIGHT entspricht dem eingestellten Splitpunkt (siehe S. 57).

Wenn Sie das EDIT-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

(Drücken Sie das SINGLE PARTS-Feld, um diese Seite zu wählen.)
Die Notensymbole neben den PART 1~4-Einträgen verweisen auf die Vocoder-Parts, die gerade verwendet werden. So können Sie schneller ermitteln, welcher Part eventuell editiert werden muss.

In der Regel funktioniert das Vocoder-Harmoniesystem folgendermaßen: Die tiefste Note des gewählten Song-Parts bzw. der Klaviatur wird "PART 1" zugeordnet, die höchste wird von "PART 4" gespielt.

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
  - **GENDER**—Hiermit ändern Sie die Klangfarbe des Parts. Negative Werte erzeugen einen "maskulinen" Effekt; mit positiven Werten verleihen Sie dem Signal einen "femininen" Charakter. Dieser Parameter sollte gemeinsam mit dem COARSE-Wert eingestellt werden (wenn Sie einen natürlichen Effekt erzielen möchten).
  - **PANPOT**—Hiermit bestimmen Sie die Stereoposition des betreffenden Parts. Das macht nur Sinn, wenn Sie den G-70 mit einem Stereoverstärker verbinden. "L64" bedeutet hart links, "0" vertritt die Mitte und "R63" entspricht hart rechts.
  - **VOLUME**—Hiermit regeln Sie die Lautstärke des betreffenden Parts. Bedenken Sie, dass man den Part nur hört, wenn sich der HARMONY-Regler nicht in der "OFF"-Position befindet.

■Drücken Sie das COMMON-Feld, um folgende Seite aufzurufen.

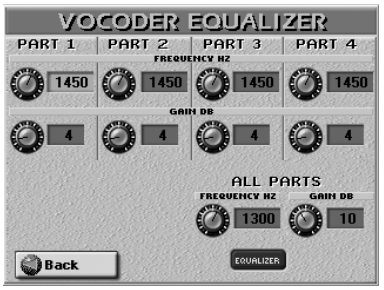
- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das PORTAM-Feld, um den gleichnamigen Effekt einzuschalten. "Portamento" bedeutet, dass sich die Tonhöhe nicht stufenweise ändert, sondern dass die Noten ineinander übergehen.
  - **PORTAM. TIME**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Geschwindigkeit der Übergänge. Je größer der Wert, desto träger sind die Übergänge.
  - **RND. TUNING**—Mit diesem Parameter können Sie leichte Unsauberkeiten erzielen, die z.B. bei Analog-Synthesizern Gang und Gäbe sind. Ganz gleich, für welche Variante Sie sich entscheiden ("Low", "Mid", "High"): Der Effekt ist zwar hörbar, aber nie wirklich erschreckend. Wählen Sie "Off", wenn Sie diesen Effekt nicht brauchen. Dies ist nicht dasselbe wie ein Vibrato-Effekt, weil sich dieser Effekt nur auf den Einsatz der Noten bezieht. Es ist also keine periodische Modulation.

- **NOTE WRAP**—Aktivieren Sie dieses Feld, wenn sich die Vocoder-Noten in einem "natürlichen" Bereich bewegen sollen. Wenn es aus ist, sind bestimmte Noten eventuell viel zu hoch/tief.
- **PITCH BEND**—Drücken Sie dieses Feld (damit es "leuchtet"), um die Tonhöhe des Stimmeffekts mit dem Pitch Bend-Hebel des G-70 beeinflussen zu können.
- **OCTAVE**—Mit diesem Parameter können Sie den Vocoder in Oktavschritten höher und tiefer transponieren.

• Mit [BACK] verlassen Sie diese Seite wieder.

Wenn Sie das [EQUALIZER]-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:



Hier befinden sich eine Klangregelung für die einzelnen Vocoder-Parts sowie ein EQ-Band, das sich auf alle Stimmen bezieht und eine flexiblere Einstellung ermöglicht. Diese sind seriell miteinander verschaltet.

• Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

- **EQUALIZER**—Drücken Sie dieses Feld, um alle Equalizer dieser Seite auszuschalten. Den Equalizer kann man für zwei Dinge verwenden: (a) zum Hervorheben eines bestimmten Frequenzbandes, um einen bestimmten Effekt zu erzielen oder den Part besser hörbar zu machen; (b) zum Reduzieren der Frequenzen, die das Klangbild etwas undurchsichtig machen.
- **FREQUENCY HZ**—Mit diesem Parameter wählen Sie die Frequenz, deren Pegel mit dem GAIN-Parameter eingestellt werden soll. Je kleiner der Wert, desto tiefer ist das beeinflussbare Frequenzband. Der ALL PARTS FREQUENCY HZ-Parameter beeinflusst den Klang aller vier Parts (1~4).
- **GAIN dB**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten Frequenz ein. "0" bedeutet, dass sich der Pegel jener Frequenz nicht ändert (kein Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Equalizer). Der ALL PARTS GAIN dB-Parameter beeinflusst den Klang aller vier Parts (1~4).

• Mit [BACK] verlassen Sie diese Seite wieder.

Small-Parameter

Wenn die [SMALL]-Diode leuchtet, wird Ihr Gesang mit zweistimmigen Harmonien angereichert. Halten Sie den Taster gedrückt, um zu folgender Seite zu gehen, wo Sie die Stimmtypen der Harmonien wählen können.

(1) Halten Sie den [SMALL]-Taster gedrückt.

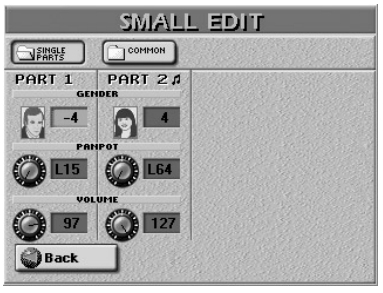
(2) **Drücken Sie in der GENDER-Spalte (rechts) das Feld, das dem gewünschten Chortyp entspricht.**
Drücken Sie [MALE] für einen Männerchor oder [FEMALE] für Frauenstimmen. Drücken Sie [MIX], um einen gemischten Chor zu bekommen. Die Wahl eines dieser Felder gibt auch die verfügbaren Makros vor. Die Vorgabe bestimmt die Anzahl der erzeugten Stimmen (1 oder 2).

Anmerkung: Der Effekt wirkt noch überzeugender, wenn Sie GENDER VOICE INPUT Ihrem Stimmtyp entsprechend einstellen. Siehe S. 131.

(3) **Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten "HARMONY ASSIGN"-Wert ein.**
Siehe "Wer gibt die Harmonien vor?" auf S. 43.

- **OCTAVE (–1~1)**—Mit diesem Parameter können Sie die Harmoniestimmen eine Oktave höher oder tiefer transponieren. Ändern Sie diese Einstellung, wenn Sie das Arrangement ein wenig zu "dicht" finden oder einen ausgefallenen Effekt erzielen möchten.

Wenn Sie das [EDIT]-Feld drücken...



(Drücken Sie das [SINGLE PARTS]-Feld, um diese Seite aufzurufen.)
Die tiefste Note des gewählten Song-Parts bzw. der Tastatur wird "Part 1" zugeordnet, die höchste wird von "Part 2" gespielt.

• Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

- **GENDER**—Hiermit ändern Sie die Klangfarbe des Parts. Negative Werte erzeugen einen "maskulinen" Effekt; mit positiven Werten verleihen Sie dem Signal einen "femininen" Charakter. Dieser Parameter sollte gemeinsam mit dem COARSE-Wert eingestellt werden (wenn Sie einen natürlichen Effekt erzielen möchten).
- **PANPOT**—Hiermit bestimmen Sie die Stereoposition des betreffenden Parts. Das macht nur Sinn, wenn Sie den G-70 mit einem Stereoverstärker verbinden. "L64" bedeutet hart links, "0" vertritt die Mitte und "R63" entspricht hart rechts.
- **VOLUME**—Hiermit regeln Sie die Lautstärke des betreffenden Parts. Bedenken Sie, dass man den Part nur hört, wenn sich der HARMONY-Regler nicht in der "OFF"-Position befindet.

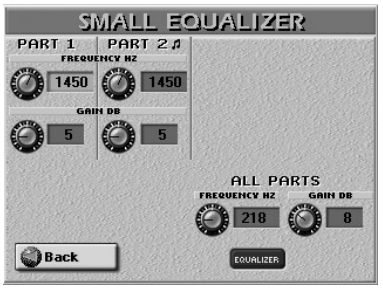
Drücken Sie das COMMON-Feld, um folgende Seite aufzurufen.

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das PORTAM-Feld, um den gleichnamigen Effekt einzuschalten. "Portamento" bedeutet, dass sich die Tonhöhe nicht stufenweise ändert, sondern dass die Noten ineinander übergehen.
  - **PORTAM. TIME**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Geschwindigkeit der Übergänge. Je größer der Wert, desto träger sind die Übergänge.
  - **RND TUNING**—Mit diesem Parameter können Sie leichte Unsauberkeiten erzielen, die z.B. bei Analog-Synthesizern Gang und Gäbe sind. Ganz gleich, für welche Variante Sie sich entscheiden ("Low", "Mid", "High"): Der Effekt ist zwar hörbar, aber nie wirklich erschreckend. Wählen Sie "Off", wenn Sie diesen Effekt nicht brauchen. Dies ist nicht dasselbe wie ein Vibrato-Effekt, weil sich dieser Effekt nur auf den Einsatz der Noten bezieht. Es ist also keine periodische Modulation.
  - **CHORD INT**—Dieser Parameter verhält sich wie die MELODY INT-Funktion der Style-Sektion: Er erzeugt sogar Harmoniestimmen, wenn die Quelle (ein Song oder Ihr Spiel auf der Tastatur) nur eine Note spielt.
  - **PITCH BEND**—Drücken Sie dieses Feld (damit es "leuchtet"), um die Tonhöhe des Stimmeffekts mit dem Pitch Bend-Hebel des G-70 beeinflussen zu können.

- Mit Back verlassen Sie diese Seite wieder.

Wenn Sie das EQUALIZER-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:

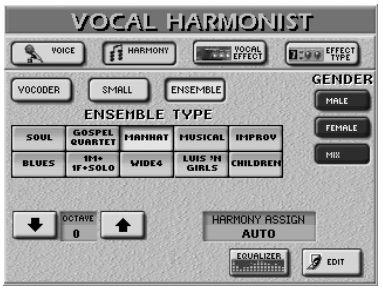


Hier befinden sich eine Klangregelung für die SMALL-Parts sowie ein EQ-Band, das sich auf beide Stimmen bezieht und zu den anderen beiden addiert wird.

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
  - **EQUALIZER**—Drücken Sie dieses Feld, um alle Equalizer dieser Seite auszuschalten. Den Equalizer kann man für zwei Dinge verwenden: (a) zum Hervorheben eines bestimmten Frequenzbandes, um einen bestimmten Effekt zu erzielen oder den Part besser hörbar zu machen; (b) zum Reduzieren der Frequenzen, die das Klangbild etwas undurchsichtig machen.
  - **FREQUENCY Hz**—Mit diesem Parameter wählen Sie die Frequenz, deren Pegel mit dem GAIN-Parameter eingestellt werden soll. Je kleiner der Wert, desto tiefer ist das beeinflussbare Frequenzband. Der ALL PARTS FREQUENCY HZ-Parameter beeinflusst den Klang beider Parts.
  - **GAIN**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten Frequenz ein. "0" bedeutet, dass sich der Pegel jener Frequenz nicht ändert (kein Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Equalizer). Der ALL PARTS GAIN dB-Parameter beeinflusst den Klang beider Parts.
- Mit Back verlassen Sie diese Seite wieder.

Ensemble-Parameter

Wenn die ENSEMBLE-Diode leuchtet, wird Ihr Gesang mit einer vierstimmigen Harmonie versehen. Auf dieser Seite können Sie die Stimmtypen der Harmonien wählen.



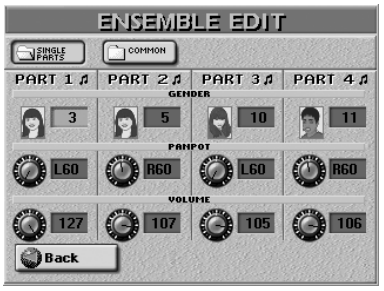
Halten Sie den ENSEMBLE-Taster gedrückt.

Mit Ausnahme des Umstands, dass hier bis zu vier Stimmen erzeugt werden, verhalten sich alle Parameter und Felder auf dieser Seite wie die "Small"-Funktionen. Siehe also weiter oben.

Anmerkung: Wenn der ENSEMBLE-Part gemeinsam mit VOICE-FX oder AUTO PITCH verwendet wird, stehen nur noch drei Harmoniestimmen zur Verfügung.

Anmerkung: Mit dem [VOCAL EFFECT]- bzw. [EQUALIZER]-Feld können Sie zur Seite mit den Effektparametern bzw. der Klangregelung springen.

Wenn Sie das [EDIT]-Feld drücken...



(Drücken Sie das [SINGLE PARTS]-Feld, um diese Seite aufzurufen.)
Siehe S. 135.

Wenn Sie das [Common]-Feld drücken...

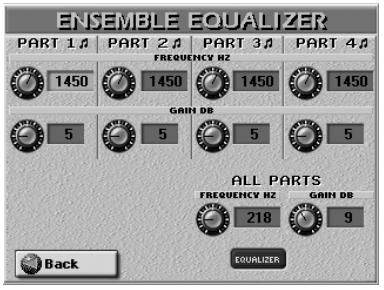
...ändert sich die Anzeige zu:

Siehe die Erklärungen unter "Small-Parameter".

- Mit [Back] verlassen Sie diese Seite wieder.

Wenn Sie das [EQUALIZER]-Feld drücken...

...ändert sich die Anzeige zu:



Hier befinden sich eine Klangregelung für die vier ENSEMBLE-Parts sowie ein EQ-Band, das sich auf alle Stimmen bezieht und eine flexiblere Einstellung ermöglicht.

- Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
  - **EQUALIZER**—Drücken Sie dieses Feld, um alle Equalizer dieser Seite auszuschalten. Den Equalizer kann man für zwei Dinge verwenden: (a) zum Hervorheben eines bestimmten Frequenzbandes, um einen bestimmten Effekt zu erzielen oder den Part besser hörbar zu machen; (b) zum Reduzieren der Frequenzen, die das Klangbild etwas undurchsichtig machen. Der ALL PARTS FREQUENCY HZ-Parameter beeinflusst den Klang aller vier Parts (1~4).
  - **FREQUENCY Hz**—Mit diesem Parameter wählen Sie die Frequenz, deren Pegel mit dem GAIN-Parameter eingestellt werden soll. Je kleiner der Wert, desto tiefer ist das beeinflussbare Frequenzband.
  - **GAIN**—Mit diesem Parameter stellen Sie den Pegel der gewählten Frequenz ein. "0" bedeutet, dass sich der Pegel jener Frequenz bzw. des allgemeinen EQ-Bandes nicht ändert (kein Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Equalizer).

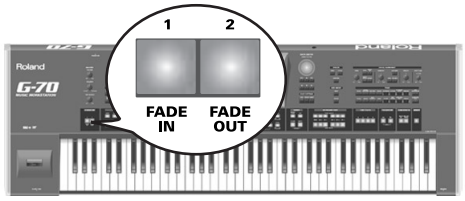
- Mit [Back] verlassen Sie diese Seite wieder.

12. Weiter führende Song-Funktionen

Sehen wir uns nun ein paar Funktionen an, mit denen man die Song-Wiedergabe flexibler gestalten kann. Auf S. 159 wird erklärt, wie man mit dem Sequenzer aufnimmt und editiert.

Die Fade-In/Out-Funktion

Solange Sie die Vorgaben nicht ändern, können Sie mit dem ASSIGN SW [1]- und [2]-Taster ein Fade-In bzw. Fade-Out starten. *Diese Funktion ist auch für die Style-Wiedergabe belegt.*



Anmerkung: Wenn Sie den Tastern bereits andere Funktionen zugeordnet haben, erfahren Sie auf S. 62, wie man wieder die Fade-In- und Fade-Out-Funktion wählt.
Anmerkung: Fade-In und Fade-Out können auch einem optionalen Fußtaster usw. zugeordnet werden.

■Fade-In

Bei einem Fade-In nimmt die Lautstärke der Song- und Keyboard-Parts (nicht aber des Vocal Harmonist-Signals bzw. Ihrer Stimme) allmählich zu. Es entsteht also der Eindruck, dass die Musik schon lange spielt. Dabei wird die Lautstärke zunächst automatisch auf den Mindestwert gestellt, um dann allmählich auf den Wert angehoben zu werden, den Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler eingestellt haben.

- Halten Sie die Song- (oder Style-)Wiedergabe an und drücken Sie ASSIGN SW [1] (er blinkt).
- Starten Sie jetzt die Song- oder Style-Wiedergabe. Die Lautstärke nimmt nun allmählich zu.
  Sobald die Lautstärke ihren normalen Wert erreicht hat, erlischt ASSIGN SW [1].

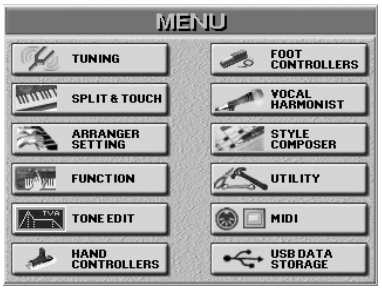
■Fade-Out

- Starten Sie die Song- (oder Style-)Wiedergabe an und drücken Sie ASSIGN SW [2] (er blinkt).
  Die Lautstärke sinkt allmählich auf den Mindestwert (und der Taster erlischt). Außerdem hält die Song- oder Style-Wiedergabe an.

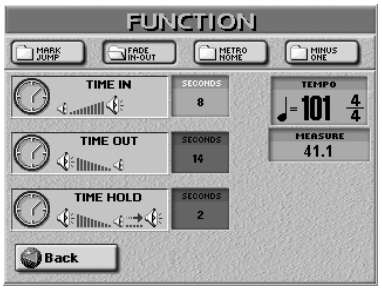
Wenn Sie das Fade-In bzw. Fade-Out etwas zu lang finden, können Sie es folgendermaßen ändern:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [FUNCTION]- und danach das [FADE IN/OUT]-Feld.



(3) Drücken Sie das Feld des Parameters, den Sie ändern möchten.
Drücken Sie [TIME IN], um die Fade-In-Dauer zu ändern (0~20 Sekunden).
Drücken Sie [TIME OUT], um die Fade-Out-Dauer zu ändern (0~20 Sekunden).
Drücken Sie [TIME HOLD], um einzustellen, wie lang es nach einem Fade-Out dauern soll, bevor wieder die mit dem [MASTER VOLUME]-Regler gewählte Einstellung verwendet wird (0~10 Sekunden).

(4) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

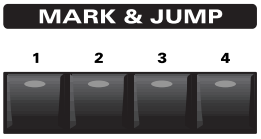
(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Programmieren von MARK & JUMP-Positionen

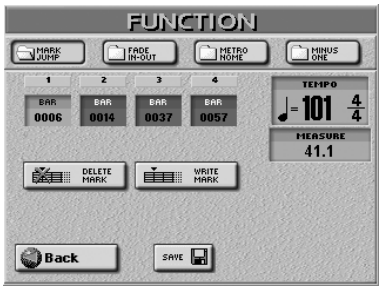
Die ab Werk im internen Speicher vorhandenen Songs enthalten bereits vier Positionen, die man anfahren kann, indem man einen MARK & JUMP-Taster 1~4 (S. 38) drückt. Bei Anwahl eines Songs, der bereits solche Marker enthält, leuchten die Dioden der MARK & JUMP-Taster. Bei Songs, die diese Angaben nicht enthalten, leuchten die Dioden hingegen nicht.

Die MARK JUMP-Positionen können folgendermaßen programmiert und editiert werden:

(1) **Halten Sie einen MARK JUMP-Taster 1~4 gedrückt.**



Sie können einen beliebigen Taster drücken. Das Display ändert sich zu:



(2) **Drücken Sie das Feld, das dem MARK JUMP-Taster entspricht, für den Sie eine (neue) Position programmieren möchten (1~4).**
Die folgenden Schritte können sowohl bei laufender als auch bei angehaltener Wiedergabe ausgeführt werden.

(3) **Wählen Sie nun eines der folgenden Verfahren:**

- Starten Sie die Song-Wiedergabe und drücken Sie das WRITE MARK-Feld. Die Nummer des aktuellen Taktes wird in dem leuchtenden Feld eingetragen.
—oder—
- Halten Sie die Wiedergabe an. Drücken Sie das DATA/ENTRY-Rad und geben Sie über das Display-Zehnertastenfeld die gewünschte Taktnummer ein. Drücken Sie das Delete-Feld des Zehnertastenfeldes, um die zuletzt eingegebene Ziffer zu löschen.
Beispiel: Wenn Sie eigentlich "14" eingeben wollten, das 4-Feld aber aus Versehen zweimal gedrückt haben ("144"), können Sie die zweite "4" mit Delete wieder löschen.
(Sie können auch das DATA/ENTRY-Rad und die DEC/INC-Taster verwenden.) Bei Eingabe eines neuen Wertes erscheint die EDIT-Meldung neben der betreffenden Speichernummer.
- Drücken Sie das CLOSE-Feld, um zur vorigen Seite zurückzukehren.
- Drücken Sie das WRITE MARK-Feld, um die Eingabe zu bestätigen. Die EDIT-Meldung verschwindet nun wieder.
Wiederholen Sie die Schritte (2)~(3), wenn Sie auch den übrigen MARK JUMP-Tastern andere Positionen zuordnen möchten.

(4) **Drücken Sie das DELETE MARK-Feld, um die Taktnummer des gewählten MARK JUMP-Speichers zu löschen.**
Die Diode von MARK & JUMP-Tastern, für die eine Position gespeichert wurde, leuchtet.
Bei Drücken eines MARK JUMP-Tasters, für den keine Position gespeichert wurde (und dessen Diode folglich nicht leuchtet), geschieht nichts.

Möchten Sie Zeit sparen? MARK JUMP-Positionen kann man auch so programmieren:

- Wählen Sie den Song, für den Sie MARK-Positionen speichern möchten.
- Wechseln Sie zur MARK & JUMP-Seite (siehe oben).
- Drücken Sie TOP I◄, um zum Song-Beginn zu springen und starten Sie die Wiedergabe mit PLAY/STOP ►/■.
- Drücken Sie das 1-Feld, um es zu wählen.
- Drücken Sie das WRITE MARK-Feld an der Stelle, deren Position gespeichert werden soll. Diese Position wird gepuffert.
- Drücken Sie das WRITE MARK-Feld an der Stelle, wo sich der zweite Marker befinden soll.
- Wiederholen Sie die vorigen beiden Schritte für die Speicher 3 und 4.
- Fahren Sie fort mit Schritt (5).

Die MARK JUMP-Positionen sind Zusatzinformationen für Song-Dateien, die man speichern muss.

(5) **Drücken Sie das SAVE-Feld.**

(6) **Drücken Sie das Feld des gewünschten Datenträgers (INTERNAL MEMORY, FLOPPY oder EXTERNAL MEMORY).**
Wenn Sie FLOPPY oder EXTERNAL MEMORY wählen, dürfen Sie nicht vergessen, die Diskette bzw. Karte einzulegen.

(7) **Ändern Sie bei Bedarf den Namen des Songs.**
Das brauchen Sie nur zu tun, wenn Sie die Originalversion nicht verlieren möchten. Nur der G-70 (und ein DisCover 5/5M) kann die MARK JUMP-Informationen auswerten. Andere Sequenzer und SMF-Player ignorieren sie jedoch. Sie können den Song also bedenkenlos mit dem alten Namen sichern. Alternativ hierzu könnten Sie den Song auf einem anderen Datenträger (Diskette/Karte) sichern.

Auf S. 48 wird gezeigt, wie man einen Namen eingibt.

(8) **Drücken Sie das EXECUTE-Feld.**
Wenn Sie den Datenträger wählen, der das Original enthält, erscheint nun folgende Meldung:

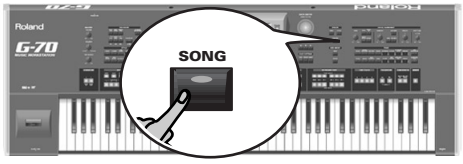
- Drücken Sie das YES-Feld, um die alte Version zu überschreiben.
  Drücken Sie das NO-Feld, um zur Hauptseite zurückzukehren. Der alte Song wird dann nicht überschrieben. Geben Sie dann einen anderen Namen ein (oder wählen Sie einen anderen Datenträger).
  Wenn es den Song auf dem gewählten Datenträger noch nicht gibt, werden die Daten gespeichert.

(9) **Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Arbeiten mit dem Song Finder

Der Song Finder erlaubt das schnelle Auffinden der benötigten Song-Dateien. Gleich werden Sie feststellen, dass er bei Verwendung des internen Speichers oder einer Speicherkarte weitaus mehr leistet als mit Disketten.

(1) **Drücken Sie den FINDER SONG-Taster.**



Alternativ hierzu können Sie das SONG-Feld auf der Hauptseite drücken.

Das Display ändert sich zu:

Songs, die auch Lyrics-Daten enthalten, sind am "LV"-Symbol erkenntlich. Die Note (♪) bedeutet, dass die betreffende Datei auch "Play & Search"-Informationen enthält.

(2) **Wählen Sie den Speicherbereich, der den benötigten Song enthält: EXTERNAL MEMORY, FLOPPY oder INTERNAL MEMORY.**
Im Display erscheint eine Liste von 5 Songs im gewählten Speicherbereich.

■ **Bei Drücken von INTERNAL MEMORY oder EXTERNAL MEMORY...**
...erscheint folgende Anzeige:

"FOUND": gefundene Einträge.
"GLOBAL": Anzahl der Songs in jenem Speicherbereich.

Mit den Feldern SONG NAME, ARTIST, GENRE und FILE NAME können Sie die Songs alphabetisch ordnen.

Die Reihenfolge richtet sich nach der gewählten Kategorie.

(3) **Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten Songs befindet.**

(4) **Drücken Sie das →-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Einträge angezeigt werden.**
Das Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird).

Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Songs zu springen, müssen Sie ← drücken.
(Zum "Umblättern" können Sie auch das DATA/ENTRY-Rad und die DEC/INC-Taster verwenden.)

Suchen von Dateien mit dem Song Finder

Für **Disketten** ist diese Funktion **nicht belegt**.

a) Wählen Sie eine Kategorie (Index)

Die höchste Hierarchiestufe der Song Finder-Datenbank heißt "Index". Die Suche bezieht sich immer auf den Index (also nicht unbedingt auf alle Dateien im internen Speicher bzw. einer Karte).

- Drücken Sie das INDEX-Feld oben links.

- Drücken Sie entweder des Feld der benötigten Kategorie oder –um auf Nummer sicher zu gehen– [ALL].
  Anmerkung: Die übrigen Optionen dieser Seite (RENAME, EDIT und COPY) sind nur für spezifische Kategorien belegt.
- Drücken Sie [Back]. Das Display kehrt zurück zu Schritt (1) oben. Diesmal werden jedoch nur die Songs des gewählten Index' angezeigt.

b) Aktivieren des Finders

Der Spaß beginnt, sobald man das [FINDER]-Feld drückt.

c) Starten der Datenbank-Suche

Nun müssen Sie angeben, wie der Song Finder suchen soll:

- Drücken Sie das [ALPHABETIC ORDER]-Feld, um nach allen Einträgen zu suchen, die mit der gewählten Zeichenfolge beginnen (z.B. "BEA"). Dateien, die diesen Kriterien entsprechen, werden ganz oben in der Übersicht angezeigt.
  Die Reihenfolge richtet sich danach, welches Tastersymbol ([SONG NAME], [ARTIST], [GENRE] oder [FILE NAME]) Sie aktiviert haben.
- Drücken Sie das [FIND ONLY]-Feld, damit der G-70 in der gewählten Spalte alle Einträge sucht, welche die eingegebenen Zeichen enthalten. (Dann würde z.B. auch "Raggabeat" gefunden, wenn Sie "BEA" eingegeben haben.)
  Anmerkung: Auf S. 37 wird erklärt, wie man die "Play & Search"-Funktion verwendet.

d) Wahl des zu suchenden Eintrags

- Drücken Sie das [SONG NAME]-Feld, wenn der G-70 nach Song-Namen suchen soll. Geben Sie danach den Namen (teilweise) ein.
- Drücken Sie das [ARTIST]-Feld, wenn Sie die Künstlernamen als Grundlage für die Suche verwenden möchten. Geben Sie danach den Namen (teilweise) ein.
- Drücken Sie das [GENRE]-Feld, um Dateien eines bestimmten Musikstils (Rock'n'Roll, 16-Beat usw.) zu suchen. Geben Sie die gewünschten Zeichen ein.
- Drücken Sie das [FILE NAME]-Feld, wenn Sie zufällig den (meist undurchsichtigen) Dateinamen des benötigten Songs kennen und geben Sie die gewünschten Zeichen ein.

Eingeben von Zeichen

Geben Sie nur so viele Zeichen ein, wie für das Auffinden des benötigten Songs notwendig. Die eingegebenen Zeichen lassen sich auf zwei Arten verwenden (siehe unten).

- Wählen Sie mit [←] und [→] die Position, für die Sie ein neues Zeichen eingeben möchten.
- Geben Sie über das Display-Tastenfeld die gewünschten Zeichen ein. Das Display-Tastenfeld funktioniert genau wie die Tastatur eines Handys. Ab und zu muss man das betreffende Feld wiederholt drücken, um das gewünschte Zeichen zu wählen.
  Anmerkung: Hier gibt es kein [A/a]-Feld, weil der Finder nicht zwischen Groß- und Kleinbuchstaben unterscheidet.
- Mit dem [Delete]-Feld wird das vom Cursor angezeigte Zeichen gelöscht. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Mit [Space] fügen Sie eine Leerstelle (oder die Ziffer "0") ein.
- Wenn Sie ein Zeichen vergessen haben, wählen Sie mit [←] oder [→] die Position, wo es eingefügt werden soll. Drücken Sie anschließend [Insert] und das Feld des gewünschten Zeichens.
- Um schneller Zahlen eingeben zu können, müssen Sie das [NUM LOCK]-Feld drücken (Diodensymbol muss "leuchten"). Um danach wieder Buchstaben eingeben zu können, müssen Sie dieses Feld deaktivieren.
- Drücken Sie das [FIND]-Feld, um die Suche zu starten. Wenn folgende Meldung erscheint, hat der G-70 keine einzige Entsprechung gefunden:

  Dann werden wieder alle Song-Namen angezeigt (zweimal dieselbe Zahl in der "xx of yy"-Zeile).

  Wenn der G-70 eine oder mehrere Entsprechungen gefunden hat, ist die "xx"-Zahl kleiner als "yy".
- Drücken Sie das Feld des benötigten Songs und starten Sie die Wiedergabe.

Editieren der Song Finder-Informationen

Die Finder-Informationen sind Suchkriterien, die den Standard MIDI Files hinzugefügt werden müssen. Herkömmliche SMF-Dateien enthalten diese Infos nicht.

Anmerkung: Manche der nachstehend erwähnten Einträge können für Disketten-Songs weder eingegeben, noch gelesen werden.

Song Options

Nach Drücken des FINDER [SONG]-Tasters sieht das Display so aus:

Über das [OPTIONS]-Feld unten links erreichen Sie eine Display-Seite, wo Sie die Einträge der Dateien ergänzen und editieren können. Das funktioniert also auch für Songs, die bereits Einträge enthalten.

(1) **Wählen Sie zuerst den Song, dessen Datenbankinformationen geändert/ergänzt werden sollen: Drücken Sie das betreffende Feld.**

(2) Drücken Sie das [OPTIONS]-Feld.

(3) Verfahren Sie nun folgendermaßen:

■Rename

Mit dieser Funktion können Sie Informationen für den gewählten Song eingeben (oder ändern).

- Drücken Sie das gewünschte Feld ([SONG NAME], [ARTIST], [GENRE] oder [FILE NAME]) und geben Sie die Zeichen ein.
  Es können auch alle vier Einträge geändert werden.
- Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.
  Anmerkung: Nach Anwahl eines Disketten-Songs können nur die SONG NAME- und FILE NAME-Angabe geändert werden.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld. Das Display bestätigt diesen Befehl kurz ("Operation Successful").

■Delete

Mit dieser Funktion können Sie den gewählten Song aus dem internen Speicher bzw. von der Speicherkarte oder Diskette löschen. Tun Sie das so selten wie möglich. Gelöschte Songs können nicht wiederhergestellt werden.

- Drücken Sie das [DELETE]-Feld. Da der Löschvorgang nicht rückgängig gemacht werden kann, erscheint nun folgende Rückfrage:

Mit [YES] löschen Sie den Song.

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur Song Finder-Seite mit der Übersicht.

Mit [Back] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur SONG LIST-Seite.

Anmerkung: Wenn der gelöschte Song auch von einer Play List angesprochen wurde, erscheint während der Wiedergabe eine Fehlermeldung ("File not found") und die Wiedergabe hält an. Seien Sie also vorsichtig.

■P&S Input

Wenn Sie die "Play & Search"-Funktion nutzen möchten, müssen Sie eine Phrase eingeben. Auf S. 37 wird erklärt, wie man diese Funktion Gewinn bringend einsetzt. Die Phrase kann folgendermaßen programmiert werden:

Anmerkung: Diese Infos können nicht für Disketten-Songs eingegeben werden. Kopieren Sie den Song zuerst zum internen Speicher oder einer Karte (siehe S. 143) und editieren Sie dann die Kopie.

(1) Drücken Sie auf der SONG OPTIONS-Seite das [P&S INPUT]-Feld.

(2) **Spielen Sie die Noten des Hauptthemas (die Phrase, die Sie bei der Suche mit "Play & Search" hinterher wahrscheinlich spielen werden).**
Die Tonart und der Rhythmus sind unerheblich. (Die Intervalle müssen aber stimmen!) In den Kästchen erscheint bei jeder gespielten Note eine weitere Viertelnote. Fünf "Notenkästchen" bedeuten demnach, dass Sie schon fünf Noten gespielt haben.

(3) **Fehler können folgendermaßen korrigiert werden:**
Drücken Sie das [DELETE LAST NOTE]-Feld, wenn Sie nur die zuletzt eingegebene Note korrigieren möchten.

Drücken Sie [RESET], um alle eingegebenen Noten zu löschen. Spielen Sie die Phrase danach erneut ein.

(4) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um diese Informationen (d.h. die Song-Datei) im internen Speicher oder auf einer Karte zu sichern.**
Songs, für die "Play & Search"-Informationen vorliegen, sind am Notensymbol (♪) links neben ihrem Namen erkenntlich.

■**Copy**
Mit dieser Funktion können Sie den gewählten Song zu einem anderen Speicherbereich kopieren.

Wählen Sie einen beliebigen Song, bevor Sie auf der SONG LIST-Seite das [OPTIONS]-Feld drücken. Bedenken Sie außerdem, dass die COPY-Seite nur die Songs enthält, die den zuletzt verwendeten SONG FINDER-Kriterien entsprechen.

Wenn Sie jedoch nur bestimmte Song-Dateien kopieren möchten, können Sie mit dem FINDER vermeiden, dass Sie erst mit PAGE [◄] und [►] durch unzählige Seiten steppen müssen.

- Drücken Sie auf der SONG OPTIONS-Seite das [COPY]-Feld.

- Wählen Sie zuerst die Quelle, welche den (die) zu kopierenden Song(s) enthält: Drücken Sie das [FROM]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.

  INT MEMORY: Interner G-70-Speicher.

  FLOPPY DISK: Diskette im Laufwerk des G-70.

  EXT MEMORY: Die Speicherkarte im PCMCIA-Schacht des G-70.

- Geben Sie nun an, wohin der/die Song(s) kopiert werden sollen: Drücken Sie das [TO]-Tastersymbol wiederholt, um den Speicherbereich zu wählen.
- Drücken Sie die Zeile, in der sich der Name des benötigten Songs befindet. Es können auch mehrere Songs gewählt werden.
  Drücken Sie das [►]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Dateien angezeigt werden. Hierfür können Sie auch das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.

  Das Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird). Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Songs zu springen, müssen Sie [◄] drücken.

  Um alle momentan angezeigten Songs (aller verfügbaren Seiten) zu kopieren, können Sie das [ALL FILES]-Feld drücken.

  Anmerkung: Wenn der Zielbereich (Karte oder Diskette) noch nicht formatiert ist, erscheint eine Rückmeldung mit der Möglichkeit, das jetzt schnell nachzuholen.

(5) **Wenn Sie für "TO" den "EXT MEMORY"- oder "FLOPPY DISK"-Bereich gewählt haben, müssen Sie den Schreibschutz der Diskette bzw. Karte deaktivieren und sie in das Laufwerk bzw. den PCMCIA-Schacht stecken.**
Zum Deaktivieren des Schreibschutzes einer Diskette müssen Sie das kleine "Fenster" schließen (siehe S. 11). Wie man den Schreibschutz der Speicherkarte deaktiviert, entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitung.

Anmerkung: Nicht alle Karten bieten eine Schreibschutzfunktion.

(6) **Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld. (Drücken Sie [Back], wenn Sie nicht fortfahren oder noch weitere Dateien wählen möchten.)**
Nun werden Sie gefragt, ob alle Dateien auf dem Zieldatenträger ("TO"), die denselben Namen haben wie die zu kopierenden Dateien, überschrieben werden dürfen.

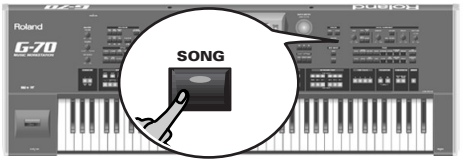
(7) **Drücken Sie das [YES]-Feld, wenn Sie die Dateien des Zieldatenträgers überschreiben möchten.**
Drücken Sie das [NO]-Feld, wenn "FROM"-Dateien, die denselben Namen haben wie Dateien auf dem Zieldatenträger, beim Kopieren nicht berücksichtigt werden sollen (dann werden nur Dateien mit noch nicht vergebenen Namen kopiert).

Die Daten werden kopiert. Danach erscheint kurz eine "Operation Successful"-Meldung.

(8) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Editieren eines Index'
Die Zuordnungen und die Index-Namen können editiert werden. Außerdem kann man einen Index (mitsamt den Song-Zuordnungen) zu einem anderen Index kopieren.

(1) **Drücken Sie den FINDER [SONG]-Taster.**



Alternativ können Sie auf der Hauptseite das [SONG]-Feld drücken.

Das Display ändert sich zu:

(2) Wählen Sie den Speicherbereich:
EXTERNAL MEMORY oder INTERNAL MEMORY.

(3) Drücken Sie das INDEX-Feld oben links.
Wenn Sie das ALL-Feld aktivieren, sieht das Display so aus:

Die "Index Edit"-Funktionen sind nur für "echte" Kategorien belegt. Also...

(4) Drücken Sie das Feld der Index-Kategorie, die editiert werden soll.

(5) Drücken Sie das Feld der benötigten Funktion:

■Rename

Mit dieser Funktion können Sie den Namen des gewählten Index' ändern.

- Drücken Sie das RENAME-Feld.

- Geben Sie den neuen Namen ein (12 Zeichen). Siehe "Eingeben von Zeichen" auf S. 141.
Anmerkung: Mit dem A/a-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.
- Drücken Sie das EXECUTE-Feld, um den Namen zu bestätigen.

■Edit

Mit dieser Funktion ordnen Sie dem gewünschten Index Songs zu (bzw. löschen Sie existierende Zuordnungen).

- Drücken Sie nach Schritt (4) oben das EDIT-Feld.

- Wählen Sie über die Felder FINDER, SONG NAME, ARTIST, GENRE und FILE NAME die benötigte Datei. Siehe S. 140.
- Drücken Sie die Felder aller Songs, die dem gewählten Index zugeordnet werden sollen.
Gewählte Songs erscheinen in orangenen Feldern. Um einen Song aus der gewählten Kategorie zu entfernen, müssen Sie sein Feld drücken, damit es grau dargestellt wird.
- Drücken Sie bei Bedarf PAGE ←→, um zur nächsten oder vorangehenden Seite zu gehen.
Anmerkung: Beim Wechsel zu einer anderen Seite werden neue (oder aufgehobene) Zuordnungen automatisch aktualisiert. Der Inhalt der gewählten Kategorie ändert sich also.
- Drücken Sie Back, um zur SONG LIST-Seite zu gehen Drücken Sie EXIT, um zur Hauptseite zu springen.

■Index Copy

Mit dieser Funktion kopiert man eine Index-Kategorie (mit allen Song-Zuordnungen) zu einer anderen Kategorie. Das können Sie z.B. zum Verschmelzen zweier Kategorien verwenden, um die dabei frei werdende Kategorie für andere Zwecke zu nutzen.

Anmerkung: Insgesamt gibt es acht Index-Kategorien. Es können keine weiteren Kategorien angelegt werden.

- Drücken Sie nach Schritt (4) oben das COPY-Feld.

- Drücken Sie in der linken Spalte (SOURCE) das Feld des Index', dessen Zuordnungen zu einem anderen Index kopiert werden sollen. Hierfür können Sie auch die ▲▼-Felder verwenden.
- Drücken Sie in der rechten Spalte (DESTINATION) das Feld des Ziel-Index'. Hierfür können Sie auch die ▲▼-Felder verwenden.

- Geben Sie nun an, wie die Song-Zuordnungen kopiert werden sollen:
  Drücken Sie das [REPLACE]-Feld, wenn die Zuordnungen des DESTINATION-Index' von den Einträgen des SOURCE-Index' überschrieben werden sollen.
  Drücken Sie [MERGE], wenn die Song-Zuordnungen der SOURCE-Kategorie zu jenen des DESTINATION-Index' hinzugefügt werden sollen (die DESTINATION-Kategorie enthält danach mehr Einträge als bisher).
  Anmerkung: Die Song-Dateien selbst werden hier nicht kopiert.

(6) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur "SONG LIST"-Seite zurückzukehren.
Anmerkung: Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Play List-Funktion

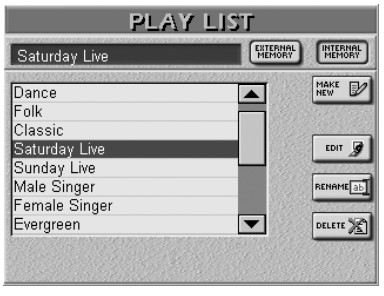
Die Play List-Funktion erlaubt das Anlegen von Wiedergabelisten aller Songs, die Sie der Reihe nach abspielen möchten. Der Vorteil solcher Play Lists ist, dass Sie sich beim Konzert usw. nicht mehr um die Song-Anwahl zu kümmern brauchen.

Programmieren einer Play List

- Stecken Sie bei Bedarf die Karte mit den benötigten Songs in den Schacht. Die Play List-Funktion ist nur für Songs auf einer Speicherkarte oder im internen Speicher belegt. Eventuell müssen Sie alle benötigten Songs also erstmal zum selben Speicherbereich kopieren. Siehe S. 207.

(1) Drücken Sie den [PLAY LIST]-Taster.

Das Display sieht nun ungefähr so aus:



Die Namen verweisen auf bereits vorhandene Play Lists im gewählten Speicherbereich.

(2) Wählen Sie den Speicherbereich, mit dem Sie arbeiten möchten: [EXTERNAL MEMORY] oder [INTERNAL MEMORY].
Anmerkung: Diese Wahl ist ausgesprochen wichtig, weil sich alle Songs, die in der Play List zum Einsatz kommen sollen, im selben Speicherbereich befinden müssen.

(3) Drücken Sie das [MAKE NEW]-Feld oben rechts.
Damit hätten Sie eine neue Play List angelegt, die natürlich noch leer ist und daher so aussieht:

Play Lists enthalten (bis zu 99) "Schritte", denen man jeweils einen Song zuordnen kann.

(4) Drücken Sie das [SONG LIST]-Feld (oder das [DATA/ENTRY]-Rad), um die SONG LIST-Seite aufzurufen.
Das Display sieht nun ungefähr so aus:

(5) Wählen Sie den Song, den Sie Schritt 01 zuordnen möchten.
- Wenn er bereits angezeigt wird, fahren Sie fort mit Schritt (6).
- Wenn nicht, können Sie mit den Feldern PAGE [◀][▶] unten rechts eine andere Seite aufrufen. (Sie können auch das [DATA/ENTRY]-Rad und die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.)
- Sie können auch mit folgenden Feldern arbeiten, wenn für Ihren Geschmack zu viele Songs (und zu viele Display-Seiten) angezeigt werden: [INDEX], [SONG NAME], [ARTIST], [GENRE], [FILE NAME] und [FINDER]. Siehe S. 140.

(6) Wählen Sie den benötigten Song, indem Sie sein Feld drücken (es muss orange dargestellt werden).

(7) Drücken Sie das [GET IT]-Feld.
Nun erscheint folgende Seite. Der Song ist Schritt 01 zugeordnet, und Schritt 02 ist nun der letzte Schritt (*End*) der Liste:

Da das [02 *End*]-Feld automatisch gewählt wird, können Sie ihm sofort einen Song zuordnen.

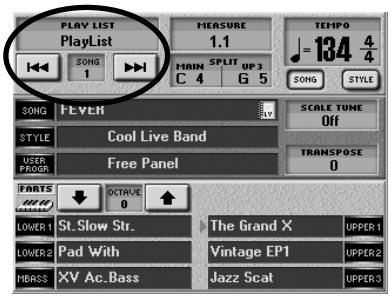
(8) Wiederholen Sie die Schritte (4)~(7), um diesem Schritt einen Song zuzuordnen.

(9) Drücken Sie nach Fertigstellung der Liste das SAVE-Feld.

(10) Geben Sie einen Namen ein (bis zu 18 Zeichen).
Auf S. 48 wird erklärt, wie man Namen eingibt.

(11) Drücken Sie das EXECUTE-Feld, um die Liste auf dem gewählten Datenträger zu sichern.
Anmerkung: Dabei wird nur die Play List (d.h. die Verweise auf Song-Dateien) gespeichert. Die Songs selbst werden nicht gespeichert, weil das unnötig ist. Wenn Sie jedoch einen Song löschen (siehe S. 142), der einem Play List-Schritt zugeordnet ist, hält die Wiedergabe bei jenem (leeren) Schritt an und im Display erscheint die Meldung "File not found".
Nun erscheint eine Bestätigung. Danach kehrt das Display zurück zur PLAY LIST-Seite.

(12) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Die Seite sieht nun ungefähr so aus:



Unter "Arbeiten mit den Play Lists" auf S. 147 wird erklärt, wie man mit der Liste arbeitet. Wenn Sie noch etwas an der Play List feilen möchten, drücken Sie entweder das PLAY LIST-Feld oben links oder halten Sie den PLAY LIST-Taster gedrückt.

Editieren einer Play List

Wenn Sie beim Programmieren einer Play List merken, dass ein Song fehlt bzw. wenn Sie einen Song wieder entfernen möchten, müssen Sie die Play List editieren. Die Schritte (1)~(3) sind nur notwendig, wenn Sie nach dem Programmieren eine andere Liste editieren möchten.

(1) Halten Sie den RECORDER PLAY LIST-Taster gedrückt, um zur PLAY LIST-Seite zu springen.

(2) Drücken Sie das Feld der Liste, die editiert werden soll.
Je nach der Anzahl der im gewählten Speicherbereich vorhandenen Play Lists müssen Sie eventuell den Scroll-Balken (oder das DATA/ENTRY-Rad bzw. die DEC/INC-Taster) verwenden.

(3) Drücken Sie das EDIT-Feld oder das DATA/ENTRY-Rad.

(4) Editieren Sie Ihre Liste (Song-Kette):

■**Einfügen von Schritten**
Um einen Schritt einzufügen und ihm einen Song zuzuordnen, müssen Sie den Schritt wählen, der sich danach dahinter befinden soll und das INSERT STEP-Feld drücken. (Beispiel: um vor Schritt 04 einen Schritt einzufügen, müssen Sie 04 drücken.)
Nun erscheint folgende Display-Seite:

(5) Wählen Sie den Song, den Sie dem eingefügten Schritt zuordnen möchten.
- Wenn er bereits angezeigt wird, fahren Sie fort mit Schritt (6).
- Wenn nicht, können Sie mit den Feldern PAGE ◄► unten rechts eine andere Seite aufrufen.
- Sie können auch mit folgenden Feldern arbeiten, wenn zu viele Songs (und zu viele Display-Seiten) angezeigt werden: INDEX, Song NAME, ARTIST, GENRE, FILE NAME und FINDER. Siehe S. 140.

(6) Wählen Sie den benötigten Song, indem Sie sein Feld drücken (es muss orange dargestellt werden).

(7) Drücken Sie das [GET IT]-Feld.

■**Editieren eines Schrittes**

Bei Bedarf können Sie den Schritten nachträglich andere Songs zuordnen. Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Schrittes, danach [SONG LIST] und fahren Sie fort mit Schritt (5) oben.

■**Löschen von Schritten**

Wählen Sie auf der PLAY LIST EDIT-Seite (siehe links) den zu löschenden Schritt und drücken Sie das [REMOVE STEP]-Feld.

Alle nachfolgenden Schritte rücken nun eine Einheit weiter vor. Beispiel: Wenn Sie Schritt 04 einer Liste, die 10 Schritte enthält, löschen, ändert sich Schritt 05 zu 04, Schritt 06 zu 05 usw.

(8) Drücken Sie das [SAVE]-Feld, um die Liste zu sichern.

Wenn die neue Play List denselben Namen hat wie die vorige Version, erscheint folgende Meldung:

Drücken Sie [YES], um die alte Datei zu ersetzen. Drücken Sie [NO], wenn Sie der Play List einen anderen Namen geben möchten, bevor Sie sie speichern.

Anmerkung: Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur "EDIT"-Seite zurückzukehren.

Anmerkung: Wenn Sie den [EXIT]-Taster drücken, erscheint folgende Meldung:

Drücken Sie [YES], um zur Hauptseite zurückzukehren und alle bis dahin vorgenommenen Änderungen zu löschen. Drücken Sie [NO], um zur EDIT-Seite zu springen (ohne die Änderungen zu löschen).

■**Clear ALL**

Auf der PLAY LIST EDIT-Seite gibt es auch ein [CLEAR ALL]-Feld, mit dem man *alle* Schritte der aktuellen Play List löschen kann. Mit jenem Befehl löschen Sie alle Zuordnungen der Liste. Ihr Name bleibt jedoch erhalten.

Arbeiten mit den Play Lists

Play Lists lassen sich in der Praxis folgendermaßen einsetzen:

- Stecken Sie bei Bedarf die Karte mit der benötigten Liste (und den Songs) in den Schacht.

(1) Drücken Sie den [PLAY LIST]-Taster.

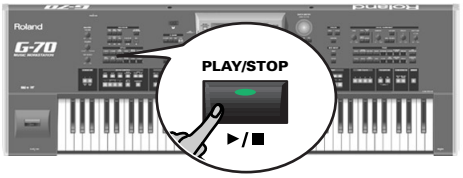
Wenn das Display ungefähr folgendermaßen aussieht, können Sie ihn wieder freigeben:

(2) Suchen Sie mit dem Scroll-Balken, dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern (wenn nötig) die gewünschte Play List.

(3) Drücken Sie das Feld der benötigten Liste.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Die [PLAY LIST]-Diode leuchtet, um anzuzeigen, dass die Play List-Funktion aktiv ist.

(5) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster, um die Wiedergabe der Play List zu starten.

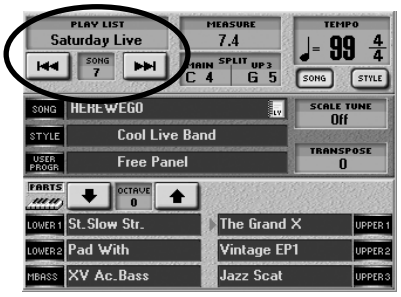


Wenn der RECORDER [NEXT SONG]-Taster leuchtet, wird am Ende des ersten Schrittes (Songs) automatisch der nächste Song gestartet. (Wenn Sie die Wiedergabe irgendwo im aktuellen Song anhalten und dann erneut starten, beginnt die Wiedergabe wieder ab dem nächsten Schritt.)

Wenn der [NEXT SONG]-Taster nicht leuchtet, hält die Wiedergabe am Ende des aktuellen Schrittes an. Der Song des nächsten Schrittes wird zwar geladen, aber die Wiedergabe muss mit dem [PLAY/STOP ►/■]-Taster gestartet werden. (Wenn Sie die Wiedergabe

irgendwo im aktuellen Song anhalten und dann wieder starten, wird die Wiedergabe ab der erreichten Position fortgesetzt.)

Mit den beiden Feldern, die während der Play List-Wiedergabe im Display erscheinen ([|◄◄][►►|]), können Sie innerhalb der Liste navigieren. Das neu hinzugekommene Display zeigt den Namen des dem aktuellen Schritt zugeordneten Songs an.



Mit dem [|◄◄]-Feld wählen Sie den vorigen Schritt und mit [►►|] den nächsten Schritt. Wenn Sie das während der Wiedergabe tun, wird der vorige/nächste Song gestartet, sobald der aktuelle Song beendet ist.

Anmerkung: Die MARK JUMP-Taster sind auch während der Play List-Wiedergabe belegt (siehe S. 38).

(6) Drücken Sie [PLAY/STOP ►/■] noch einmal, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

(7) Um die Play List-Funktion auszuschalten, müssen Sie den [PLAY LIST]-Taster drücken (er erlischt).
Bei Anwahl eines anderen (Einzel-)Songs mit dem Song Finder bzw. eines User-Programms mit einer Song-Verknüpfung wird die Play List-Funktion zeitweilig deaktiviert. Daher blinkt die [PLAY LIST]-Diode. Am Ende des "externen" Songs wird die Play List wieder aktiviert (die [PLAY LIST]-Diode leuchtet dann konstant).

Anmerkung: Wenn Sie die Play List-Wiedergabe bei einem Schritt anhalten, für den NEXT SONG nicht aktiviert wurde und dann ein User-Programm mit einem Song-Verweis aufrufen, wird die Play List-Funktion ausgeschaltet. Wenn Sie dann den [PLAY/STOP ►/■]-Taster drücken, beginnt die Wiedergabe des vom User-Programm gewählten Songs.

Verwalten von Play Lists

Play Lists können umbenannt und gelöscht werden.

- Stecken Sie bei Bedarf die Karte mit der Liste, die Sie umbenennen oder löschen möchten, in den Schacht.

(1) Drücken Sie den [PLAY LIST]-Taster.
Das Display sieht nun ungefähr so aus:

(2) Suchen Sie mit dem Scroll-Balken oder dem [DATA/ENTRY]-Rad (wenn nötig) die gewünschte Play List.

(3) Drücken Sie das Feld der benötigten Liste.

■Umbenennen einer Play List

Drücken Sie das [RENAME]-Feld, um der gewählten Play List einen anderen Namen zu geben.

Geben Sie die gewünschten Zeichen ein (S. 48) und drücken Sie das [EXECUTE]-Feld. Nun erscheint eine Bestätigung. Danach kehrt das Display zurück zur Play List-Seite.

Anmerkung: Eine Play List, deren Namen Sie geändert haben, brauchen Sie nicht zu sichern.

■Löschen einer Play List

Siehe die Schritte (1)~(3) oben und drücken Sie das [DELETE]-Feld. Da Sie damit ziemlich viel kaputt machen können, erscheint nun eine Rückfrage:

Hier stehen drei Optionen zur Verfügung. Bedenken Sie, dass man eine gelöschte Play List nicht wiederherstellen kann.

[YES] löscht die Listendatei (aber nicht die Standard MIDI Files, auf die sie verweist).

Mit [NO] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur PLAY LIST-Seite.

Mit [Back] brechen Sie den Befehl ab und kehren zurück zur PLAY LIST-Seite, wo Sie eventuell eine andere Liste wählen können.

Anmerkung: Selbst wenn Sie eine Play List löschen, verlieren Sie nur die Liste an sich. Die Songs, auf welche jene Liste verweist, werden nicht gelöscht und können also weiterhin separat abgespielt oder anderen Play Lists zugeordnet werden.

13. Editieren von Lyrics-Daten

Ihr G-70 enthält mehrere Funktionen, mit denen man Liedtexte in Standard MIDI Files einbauen kann, welche diese Daten noch nicht enthalten. Außerdem können Lyrics-Daten von Standard MIDI Files editiert werden, die das "Tune 1000"-Format (oder ein anderes Lyrics-Format) verwenden. Das können Sie z.B. nutzen, wenn Sie bei einem bestimmten Titel immer wieder den Text vergessen und deshalb möchten, dass er im Song enthalten ist.

Der G-70 erlaubt nur das Verknüpfen ("Synchronisieren") von Lyrics-Daten mit den Musikdaten des gewählten Standard MIDI Files. Die Textdaten müssen auf einem Windows-kompatiblen PC eingegeben werden (es kann auch ein Mac verwendet werden, wenn die Daten als .TXT für Windows gesichert werden). Rechts sehen Sie, welche Zeichen unterstützt werden.

```
!"#$%&'()*+,-.0123456789:; =?ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ[]^_` abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz{|}~€□,ƒ„…†‡^‰ Š‹Œ□Ž□□‘’“”•–—˜™š›
œ□žŸ ¡¢£¤¥¦§¨©ª «¬®¯°±²³´µ·¸¹º»¼½¾¿
ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏ ÐÑÒÓÔÕ
Ö×ØÙÚÛÜÝÞ ßàáâãäåæçèéêëìíîïðñòóôõ ö÷øùúûüýþÿ
```

Einfügen von Lyrics-Daten in einen Song

Sehen wir uns Schritt für Schritt an, wie man ein Standard MIDI File mit Lyrics-Daten ergänzt:

(1) **Bereiten Sie den Text vor, der in ein Standard MIDI File importiert werden soll.**
Verwenden Sie ein Textverarbeitungsprogramm und fügen Sie am Ende aller Zeilen und Wörter, die separat synchronisiert werden sollen, einen Rücklauf (Return) ein. Die Synchronisation (siehe weiter unten) verwendet immer ganze Textzeilen (d.h. bis zum nächsten Rücklauf). Ihre Zeilen sollten jedoch niemals mehr als 28 Zeichen enthalten.

(2) **Speichern Sie die Textdaten als .TXT-Datei auf einer Diskette oder einer Karte, die der G-70 lesen kann bzw. übertragen Sie die Datei via USB zum G-70 (siehe S. 210).**

(3) **Laden Sie mit dem G-70 den Song, in den die Textdaten eingebaut werden sollen.**
Wie man Songs wählt, erfahren Sie unter "Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files)" auf S. 37.

(4) **Drücken Sie den LYRICS&SCORE-Taster.**

Das Display ändert sich zu:

(5) **Drücken Sie das OPTIONS- und danach das TXT IMPORT-Feld.**
Das Display ändert sich zu:

Halten Sie die Song-Wiedergabe an, bevor Sie Textdaten importieren bzw. Lyrics-Daten editieren. Wenn Sie die Wiedergabe nicht anhalten (indem Sie den RECORDER PLAY/STOP ►/■-Taster drücken), erscheint die Fehlermeldung "Can't execute. Song is running".

Jetzt können wir die soeben angelegten Textdaten importieren:

(6) **Wählen Sie den Speicherbereich mit der Textdatei, die mit dem Song im RAM-Speicher des G-70 verknüpft werden soll: Drücken Sie INTERNAL MEMORY, FLOPPY oder EXTERNAL MEMORY.**
Wenn Sie FLOPPY oder EXTERNAL MEMORY drücken, müssen Sie die Karte bzw. Diskette in den Schacht bzw. das Laufwerk legen.

(7) **Drücken Sie die Zeile der Textdatei, die Sie verwenden möchten.**
Wenn der Dateiname nicht angezeigt wird, müssen Sie mit dem Scroll-Balken, dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern eine andere Gruppe von 8 Dateien wählen. (Wenn Sie die Datei dann immer noch nicht finden, hat sie wahrscheinlich nicht die Kennung ".TXT" bzw. handelt es sich nicht um eine Text-/ASCII-Datei.)

(8) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Textdatei zu laden.

Die Meldung bedeutet, dass die Lyrics-Daten des zuvor gewählten Songs gelöscht werden. Wenn das in Ordnung ist, drücken Sie das [YES]-Feld. Wenn nicht, drücken Sie [NO], um zur TXT IMPORT-Seite zurückzukehren, wo der zuvor verwendete Text angezeigt wird.

Jetzt ist alles bereit für die Synchronisation:

(Diese Seite kann auch mit dem [LYRICS SYNCHRO]-Feld gewählt werden.)

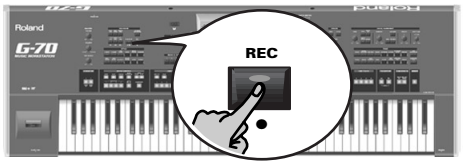
Im Display sollte nun die erste Zeile des importierten Textes erscheinen. Diese Funktion können Sie auch zum Korrigieren der Lyrics-Synchronisation verwenden.

Nun wollen wir folgendermaßen vorgehen: Jede importierte Textzeile soll mit einer Viertelnote des Songs synchronisiert werden. Das wollen wir bei laufender Wiedergabe tun. Die Synchronisation von Textzeilen erfolgt, wenn man den TEMPO [TAP]-Taster drückt. Tun Sie das auf den Taktschlägen, wo die betreffenden Zeilen hinterher erscheinen sollen. Jedes Mal, wenn Sie [TAP] drücken, wird die Zeile unter den Pfeilen (► ◄) mit dem erreichten Taktschlag verknüpft. Die vorangehende Zeile springt automatisch zur Position über dem Feld (► ◄), während darunter die nächste Zeile erscheint.

(9) Drücken Sie zwei Mal den [TOP |◄]-Taster, um zum Beginn des Songs zurückzukehren bzw. springen Sie mit [BWD] oder [FWD] zu einem Takt, der sich etwas vor der Stelle befindet, an der hinterher die erste Textzeile erscheinen soll.

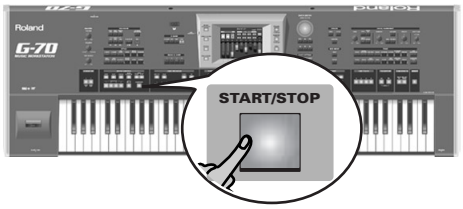
Anmerkung: Wenn der Song bereits Lyrics-Daten enthält, folgen sie beim Drücken des [BWD]- oder [FWD]-Tasters den Takten.

(10) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster (seine Diode blinkt).



Drücken Sie [BWD] oder [FWD], um zu einem anderen Takt zu gehen, ohne den Text "mitzunehmen".

(11) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster.



Die Wiedergabe (und Lyrics-Synchronisation) beginnt und der [REC ●]-Taster leuchtet.

(12) Drücken Sie auf dem Taktschlag, wo die erste Textzeile erscheinen soll, den [TAP]-Taster.

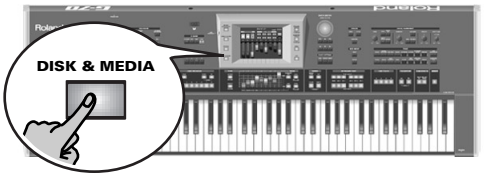
(13) Wiederholen Sie dies bei der Viertelnote, an der die zweite Zeile angezeigt werden soll.

(14) Drücken Sie [TAP] auf allen Taktschlägen, an denen die nachfolgenden Zeilen angezeigt werden sollen.
An Stellen, mit denen kein Text verknüpft zu werden braucht (z.B. im Mittelteil oder Solo), können Sie [FWD] drücken, um schneller zu einem späteren Takt zu gelangen.

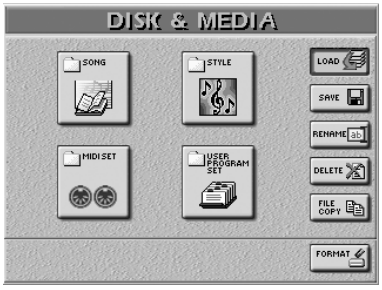
(15) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster, wenn der Text vollständig synchronisiert ist.

(16) Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie mit [BWD] zum betreffenden Takt zurückkehren und den Vorgang ab jener Stelle wiederholen.
Dann müssen Sie jedoch den gesamten verbleibenden Text neu synchronisieren (auch wenn Sie das zuvor schon getan hatten).

(17) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.



Das Display ändert sich zu:



- Drücken Sie [SAVE] und danach [SONG].

Hier können Sie den aktuellen Song im internen Speicher, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette sichern. Die synchronisierten Lyrics-Daten werden dann ebenfalls gespeichert.

(18) Wählen Sie mit [EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY] den Bereich, wo der Song gespeichert werden soll.

(19) Um den Song unter einem anderen Namen zu speichern, müssen Sie [SONG NAME] drücken und den Namen eingeben. Tun Sie das dann auch für den [FILE NAME]-Eintrag.
Siehe S. 48. Bei Bedarf können Sie auch die ARTIST- und GENRE-Infos für die SONG FINDER-Funktion eingeben.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie das für Sie praktischere Verfahren.
Anmerkung: ARTIST und GENRE sind nicht verfügbar, wenn Sie die Daten auf Diskette speichern.

(20) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um Ihren Song zu sichern.
Wenn der gewählte Speicherbereich bereits einen Song des eingegebenen Namens enthält, werden Sie gefragt, ob er überschrieben werden darf.

- Drücken Sie das [YES]-Feld, um die Datei zu überschreiben. Dann wird der betreffende Song durch die neue Version ersetzt.
- Drücken Sie das [NO]-Feld, um zur SAVE SONG-Seite zurückzukehren. Ändern Sie den Namen und drücken Sie dann erneut [EXECUTE].

Nun erscheint kurz die "Operation Successful"-Bestätigung.

(21) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Das oben erwähnte Verfahren können Sie auch zum Neu-Synchronisieren von Liedtexten verwenden, die nicht ganz perfekt getimed wurden. Siehe Schritt (4) und folgende auf S. 149.

Exportieren von Lyrics-Daten als Textdatei

Um die in einem Standard MIDI File enthaltenen Lyrics-Daten als Textdatei zu exportieren, müssen Sie folgendermaßen verfahren. Das erlaubt z.B. das Drucken oder Editieren des Textes auf Ihrem Computer.

Anmerkung: Diese Funktion ist nur belegt, wenn der Song Lyrics-Daten enthält.

(1) Laden Sie den Song, dessen Lyrics-Daten als Textdatei exportiert werden sollen.
Wie man Songs wählt, erfahren Sie unter "Wiedergabe von Song-Dateien (Standard MIDI Files)" auf S. 37.

(2) Drücken Sie den [LYRICS&SCORE]-Taster.

Wenn das Display leer bleibt, enthält der Song keine Lyrics-Daten. Folglich kann nichts exportiert werden.

(3) Drücken Sie das [OPTIONS]- und danach das [TXT EXPORT]-Feld.
Das Display ändert sich zu:

(4) Geben Sie der Textdatei einen Namen.
Das ist nur notwendig, wenn Sie mit dem vorgegebenen Namen (dem Song-Namen) nicht einverstanden sind.

Auf S. 48 erfahren Sie, wie man Namen eingibt.

(5) Wählen Sie mit [EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY] den Bereich, wo die Textdatei gespeichert werden soll.

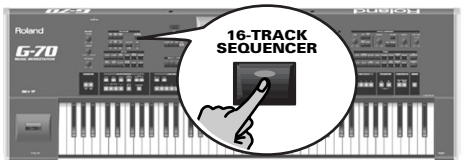
(6) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.
Der G-70 kehrt zurück zur LYRICS-Seite.

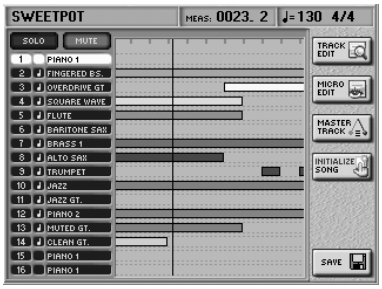
(7) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

14. Verwendung des 16-Spur-Sequenzers

Der G-70 enthält einen leistungsfähigen Sequenzer mit zahlreichen Editierfunktionen. Trotzdem werden Sie sehr schnell feststellen, dass der 16-Spur-Sequenzer ausgesprochen flexibel und anwenderfreundlich ist.

Bei Drücken des RECORDER [16-TRACK SEQUENCER]-Tasters ändert sich das Display zu:





Wichtige Hinweise

- Wenn Sie den 16-Spur-Sequenzer zum Editieren eines Songs verwenden, der bereits Cover-Informationen enthält, werden die Cover-Daten ignoriert und gelöscht, sobald Sie die editierte Song-Fassung speichern. Daher empfehlen wir, mit dem 16-Spur-Sequenzer editierte Songs unter einem anderen Namen zu speichern.
- In diesem Modus können Sie mit dem [BALANCE]-Regler nicht die Balance zwischen den Song- und Keyboard-Parts einstellen (es ändert sich nur die Lautstärke der Song-Parts).

Über die Hauptseite des Sequenzers

Sehen wir uns die auf dieser Seite angezeigten Informationen kurz an:

Mit dem [SOLO]-Tastersymbol können Sie sich die gewählte Spur separat anhören (die übrigen Spuren werden stummgeschaltet). Die **gewählte Spur** wird gelb dargestellt. Um eine andere Spur zu wählen, brauchen Sie nur ihr Feld in der linken Display-Spalte zu drücken. (Spuren können auch mit den [▲][▼]-Tastern gewählt werden.)

Mit dem [MUTE]-Tastersymbol können Sie die gewählte Spur vorübergehend ausschalten, was z.B. beim Einspielen oder Editieren weiterer Parts sinnvoll ist, wenn die betreffende Spur Sie aus dem Konzept bringt.

SOLO und MUTE können folgendermaßen eingestellt werden: Drücken Sie zuerst das [SOLO]- oder [MUTE]-Feld und anschließend das Feld der Spur, die Sie solo oder stummschalten möchten (es können auch mehrere Spuren stummgeschaltet werden).

Anmerkung: Solange die SOLO-Funktion aktiv ist, kann MUTE nicht verwendet werden. Sie können jedoch eine andere Spur wählen, die dann solo geschaltet wird. Die SOLO-Funktion hingegen steht auch bei aktiver MUTE-Funktion zur Verfügung.

Solo geschaltete Spuren erkennt man an dem "S"; stummgeschaltete Spuren sind mit einem "M" gekennzeichnet. Die übrigen Angaben in der zweiten Spalte sind, von links nach rechts:
"♩" (Notensymbol): Diese Spur wird gerade abgespielt. In der Abbildung oben sehen Sie eine senkrechte Linie, die sich über mehreren Balken befindet. Die senkrechte Linie verweist auf die aktuelle Position innerhalb des Songs (die auch im "MEAS"-Feld angezeigt wird). Die horizontalen Balken bedeuten, dass die Spuren an jenen Stellen Daten enthalten. Schauen Sie sich die Abbildung noch einmal an: Das "♩"-Symbol wird nur für Spuren angezeigt, die an der aktuellen Position Notenbefehle enthalten und nicht stummgeschaltet sind.

Wenn Sie nach Aufrufen der obigen Seite den RECORDER [REC ●]-Taster drücken, wird für Spur "1" (die momentan gewählt ist) ein "R" (wie "Record") angezeigt. **Es kann nur jeweils auf eine Spur aufgenommen werden**.

Die Tastersymbole ganz rechts haben folgende Bedeutung:

TRACK EDIT siehe S. 159
MICRO EDIT siehe S. 174
MASTER TRACK siehe S. 170
INITIALIZE SONG siehe S. 155

Allgemeine Überlegungen

Mit dem 16-Spur-Sequenzer kann man der Reihe nach 16 Spuren bespielen. Da der 16-Spur-Sequenzer und Recorder denselben RAM-Speicher verwenden (weil sie im Grunde zwei Seelen in derselben Brust sind), könnten Sie das Song-Gerüst auch mit dem Recorder (mit oder ohne Arranger) einspielen und den 16-Spur-Sequenzer dann zum Hinzufügen weiterer oder Editieren vorhandener Spuren verwenden. Der Recorder erlaubt nämlich sehr wohl die Aufnahme mehrerer Spuren gleichzeitig. Solange Sie mit dem 16-Spur-Sequenzer arbeiten, ist *der Arranger nicht belegt.*

Spuren und MIDI-Kanäle

Die Zuordnung der Spuren zu den MIDI-Kanälen ist "1:1" (d.h. Spur 1= MIDI-Kanal 1,... Spur 12= MIDI-Kanal 12 usw.). Da die Keyboard-Parts die MIDI-Kanäle verwenden, die für einen flexiblen Minus One-Einsatz mit dem Recorder notwendig sind (S. 37), sollten Sie die Tabelle unten kurz studieren.

Wenn Sie einen Song mit Arranger-Begleitung aufnehmen, werden auch die Style-Parts (ADR, ABS usw.) auf die ihren MIDI-Kanälen zugeordneten Spuren aufgenommen.

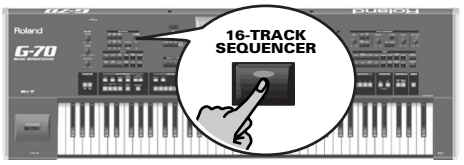
Spur (SMF-Part)	MIDI-Kanal	G-70-Parts	
		Recorder	Arranger
1 (Klavier)	1	–	Accomp 1
2 (Bass)	2	–	A. Bass
3 (Akkorde)	3	–	Accomp 2
4 (Solo/Melodie)	4	Upper1	Upper1
5 'Harmony'	5	–	Accomp 3
6 (Zweitstimme)	6	Upper2	Upper2
7 (nicht festgelegt)	7	–	Accomp 4
8 (nicht festgelegt)	8	–	Accomp 5
9 (nicht festgelegt)	9	–	Accomp 6
10 (Schlagzeug)	10	Schlagzeug	A. Drums
11 (nicht festgelegt)	11	Lower1	Lower1
12 (nicht festgelegt)	12	M.Bass	M.Bass
13 (nicht festgelegt)	13	Upper3	Upper3
14 (nicht festgelegt)	14	Lower2	Lower2
15 (nicht festgelegt)	15	Melody Intell.	Melody Intell.
16 (nicht festgelegt)	16	–	–

Es gibt noch eine weitere Spur namens "MASTER", welche die Taktart, das Tempo sowie allgemeine SysEx-Daten enthält.

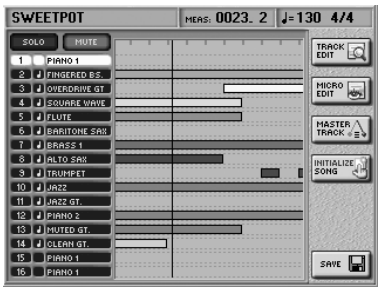
Beispiel 1: Aufnahme eines neuen Songs

Zunächst wollen wir Ihnen zeigen, wie man mit dem 16-Spur-Sequenzer einen neuen Song einspielt. Wenn Sie seit dem Einschalten des G-70 bereits einen Song abgespielt haben, enthält der Song-RAM-Speicher Daten, die wir zunächst löschen müssen. (Selbst wenn der RAM-Speicher des G-70 noch leer ist, lohnt sich die Verwendung der INITIALIZE SONG-Funktion allemal.)

(1) Drücken Sie den RECORDER [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.



Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [INITIALIZE SONG]-Feld.
Das Display ändert sich zu:

(3) Wenn der G-70 sofort die wichtigsten Aspekte einstellen soll, können Sie eines der TEMPLATES-Felder drücken.
Die Optionen haben folgende Bedeutung:

ORCHESTR	Anwahl von Orchesterklängen für klassische und Filmmusik.
BAROQUE	Anwahl von Instrumentenklängen für Kammermusik.
ROCK	Anwahl von Klängen für Rockmusik.
FOLK	Anwahl von Klängen für Folk-Musik.
COUNTRY	Anwahl von Klängen für Country.
ELECTRONIC	Anwahl von Klängen für Dance-Musik.
POP	Anwahl von Klängen, die oft in der Popmusik verwendet werden.

JAZZ	Anwahl von Klängen für Jazzcombos.
ETHNIC	Anwahl von Klängen für ethnische Musik.

(4) Drücken Sie die folgenden drei Felder und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschten Werte ein.

- **Tempo**—Hiermit können Sie das Anfangstempo des Songs einstellen (♩= 20~250). Am besten wählen Sie ein Tempo, das für die Aufnahme nicht zu schnell ist. Das endgültige Tempo kann man nämlich durch Editieren der MASTER-Spur (siehe S. 170) festlegen oder mit dem TEMPO REC SW-Parameter aufnehmen (siehe S. 156).
- **Time Signature BEAT**—Wenn Ihr neuer Song den 4/4-Takt verwendet, brauchen Sie diesen Wert nicht zu ändern. Sonst müssen Sie die gewünschte Taktart eingeben (1/2~32/16).

Diese Warnung besagt, dass das Aktivieren von [EXECUTE] schwer wiegende Konsequenzen haben kann. Siehe "Speichern Ihres Songs" auf S. 158, wenn Sie den vorigen Song noch speichern müssen.

■Verwendung zweier Schlagzeugspuren

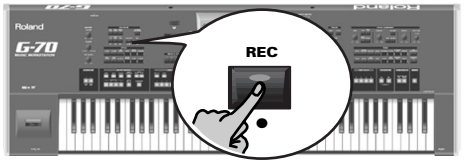
Der G-70 erlaubt die Verwendung einer beliebigen Anzahl von Schlagzeugspuren: Ordnen Sie der gewählten Spur ein Drum Set zu und starten Sie die Aufnahme. Hierfür ist keine besondere Initialisierung notwendig.

Da Spur 10 aber nur Drum Sets ansteuern kann, sollten Sie sie auf jeden Fall für das rhythmische Fundament verwenden.

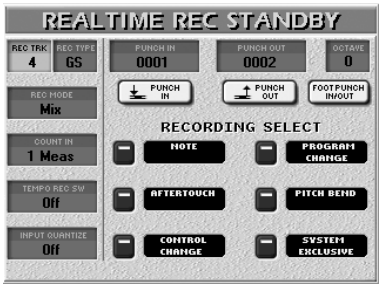
(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um den Song-RAM-Speicher wirklich zu initialisieren (was bis jetzt noch nicht geschehen ist).
Der G-70 initialisiert den Song-RAM-Speicher und kehrt zurück zur Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers.

Vorbereitungen

(6) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.

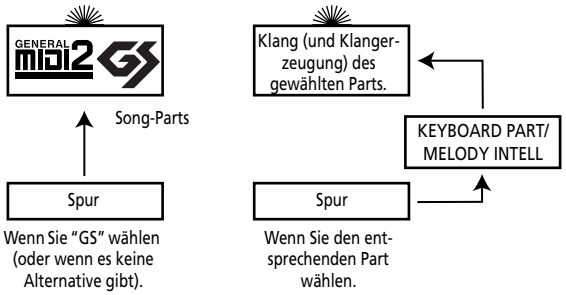


Im Display erscheint folgende Meldung:



(7) Drücken Sie das [REC TRK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.

(8) Drücken Sie das [REC TYPE]-Feld und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern an, wie sich die Spur verhalten soll (bestimmte Spuren können nur als "GS-Spuren" genutzt werden):



Spur	REC TYPE	
1~3	GS (kann nicht geändert werden)	
4	GS*	UP1**
5	GS (kann nicht geändert werden)	
6	GS*,	UP2**
7~10	GS (kann nicht geändert werden)	
11	GS*,	LW1**
12	GS*,	MBS**
13	GS*,	UP3**
14	GS*,	LW2**
15	GS*,	MELODY INTELL**
16	GS (kann nicht geändert werden)	

[*] Die Spur verwendet einen Klang des GM2/GS-Generators und ist nicht mit dem Keyboard-Part (rechts) verbunden.
[**] Die Spur verwendet den Klang des Keyboard-Parts, mit dem sie verknüpft ist. Für die Parts UP1, LW1 und MBS kann auch der entsprechende Harmonic Bar-Part gewählt werden. Keyboard-Parts können einen SRX-Klang ansprechen (was die normalen Song-Parts nicht können). Bedenken Sie, dass sich bei Anwahl eines anderen Klangs für den verknüpften Keyboard-Part auch die Zuordnung der Spur ändert.

(9) Ordnen Sie der Aufnahmespur den gewünschten Klang zu.
Siehe "Tone-Auswahl für die Keyboard-Parts" auf S. 28. Bei Bedarf können Sie auf der Tastatur spielen, um nachzuprüfen, ob der gewählte Klang der Song-Atmosphäre gerecht wird.

(10) Geben Sie an, wie die neuen Daten während der Aufnahme hinzugefügt werden sollen (**REC MODE**):
Wählen Sie "**Replace**", wenn die Spur bereits Daten enthält, die Sie ersetzen möchten. Dann werden alle Daten jener Spur ab dem Aufnahmebeginn bis zum Ende gelöscht. (Für Spuren, die noch keine Daten enthalten, wird automatisch "Replace" gewählt.)

Wählen Sie "**Mix**", wenn die gewählte Spur um weitere Daten ergänzt werden soll. Dieser Aufnahmemodus eignet sich besonders für Schlagzeugparts (Spur 10), weil man dann z.B. zuerst die Bassdrum und Snare, danach ein paar Tom-Schläge und zuletzt die HiHat aufnehmen kann.

(Für Spuren, die bereits Daten enthalten, wird automatisch "Mix" gewählt.)

(11) **Wenn Sie die Aufnahme nicht von Hand starten und anhalten möchten, sollten Sie die PUNCH-Felder verwenden:**

- Drücken Sie das [PUNCH IN]-Feld und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern an, wo die Aufnahme beginnen soll.
  Wenn Sie die Wiedergabe etwas vor dieser Position starten, wird die Aufnahme bei Erreichen dieser Position automatisch aktiviert.
- Drücken Sie das [PUNCH OUT]-Feld und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern an, wo die Aufnahme enden soll.
  Sobald der Sequenzer diese Position erreicht, wird die Aufnahme deaktiviert. Die Wiedergabe läuft jedoch noch weiter und muss mit dem [PLAY/STOP ►/■]-Taster angehalten werden.
- Um die PUNCH IN/OUT-Funktion zu verwenden, müssen Sie das [PUNCH IN]- und/oder [PUNCH OUT]-Tastersymbol aktivieren.
  Anmerkung: Die Punch In/Out-Funktion kann auch einer optionalen FC-7 Fußtastereinheit (siehe S. 67) oder einem Fußtaster (siehe S. 69) zugeordnet werden. Dann brauchen die Positionen von PUNCH IN & OUT nicht vorher eingestellt zu werden. Das [FOOT PUNCH IN/OUT]-Feld muss aber wohl aktiviert werden.

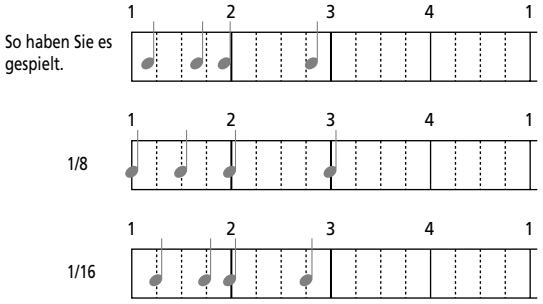
(12) **Drücken Sie bei Bedarf das [OCTAVE]-Feld und stellen Sie die gewünschte Oktavtransposition (–4~4) ein.**
Damit können Sie z.B. die "Nebengeräusche" (die in der Regel den untersten Notennummern zugeordnet sind) wie das Rutschen der Finger über Gitarrensaiten usw. spielen, sofern der gewählte Klang sie bereitstellt.

(13) **Legen Sie die Dauer des Einzählers vor dem Aufnahmebeginn fest: Drücken Sie das [COUNT-IN]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern eine der folgenden Optionen.**

Off	Kein Einzähler. Die Aufnahme beginnt, sobald Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster drücken (während [REC ●] blinkt).
1 Meas	Die Aufnahme beginnt nach einem 1-taktigen Einzähler.
2 Meas	Die Aufnahme beginnt nach einem 2-taktigen Einzähler.
Wait Note	Die Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur eine Note spielen. (Hier erklingt kein Einzähler.)

(14) **Wenn Sie auch Tempoänderungen aufzeichnen möchten, müssen Sie das [TEMPO REC SW]-Feld drücken und mit den [DEC]/[INC]-Tastern "On" wählen.**
Diese Option erlaubt die Verwendung der Taster TEMPO [◄SLOW][FAST►] und/oder [TAP] zum Variieren des Tempos bei laufender Aufnahme. Jene Änderungen werden auf die MASTER-Spur aufgezeichnet.

(15) **Drücken Sie das [INPUT QUANTIZE]- Feld und stellen Sie die Auflösung ein.**
Diese Funktion korrigiert das Timing Ihrer Noten, die zur nächsten "richtigen" Position verschoben werden. Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Unterteilung (d.h. "Auflösung") der Takte. Beispiel:



Der Einstellbereich lautet: Off, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T and 1/64. Da diese Funktion die Art, wie Ihre Noten aufgezeichnet werden, unmittelbar beeinflusst, könnten Sie hier "Off" wählen. Der 16-Spur-Sequenzer bietet nämlich noch eine zweite Quantize-Funktion, die man viel selektiver (d.h. nur für Noten, die gründlich zu früh/spät kommen) einsetzen kann. Siehe S. 160.

(16) **Geben Sie mit den RECORDING SELECT-Tastersymbolen an, welche Daten aufgezeichnet werden sollen:**

RECORDING SELECT	Bedeutung
NOTE	Es werden nur Notenbefehle aufgezeichnet. (Pitch Bend-, Modulationsdaten usw. werden ignoriert.)
AFTERTOUCH	Es werden Aftertouch-Befehle aufgezeichnet. Aktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie die Aftertouch-Daten wirklich brauchen.
CONTROL CHANGE	Es werden Steuerbefehle wie Modulation (CC01), Expression (CC11) usw. aufgezeichnet. (Die Bankwechselbefehle CC00 und CC32 gehören ebenfalls zu dieser Gruppe.)
PROGRAM CHANGE	Programmwechsel. Nur notwendig, wenn die Spur unterschiedliche Klänge ansprechen soll.
PITCH BEND	Links/Rechts-Bewegungen des BENDER/MODULATION-Hebels.
SYSTEM EXCLUSIVE	SysEx-Befehle für die MASTER-Spur.

(17) **Ordnen Sie der Aufnahmespur den gewünschten Klang zu.**

(18) **Geben Sie an, in welchem Takt die Wiedergabe und/oder Aufnahme beginnen soll:**

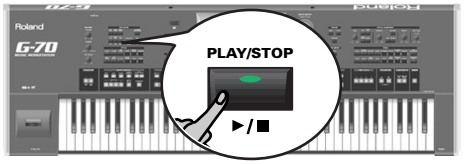
- Drücken Sie RECORDER [TOP I◄], um zum Beginn des Songs (Takt "1") zurückzukehren. —oder—
- Wählen Sie mit dem RECORDER [►►]-Taster (oder [◄◄]) einen Takt, der sich etwas vor der Stelle befindet, wo die Aufnahme beginnen soll.

(19) **Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster oder spielen Sie die ersten Noten (wenn COUNT IN= "Wait Note").**

Anmerkung: Die [PLAY/STOP ►/■]-Funktion kann auch dem D Beam-Controller oder einem optionalen Fußtaster zugeordnet werden (siehe "Start/Stop Song" auf S. 65, "Play/Stop Song" auf S. 68, "Play/Stop" auf S. 69).

(20) Spielen Sie den neuen Part.

(21) Drücken Sie den RECORDER [PLAY/STOP ►/■]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.



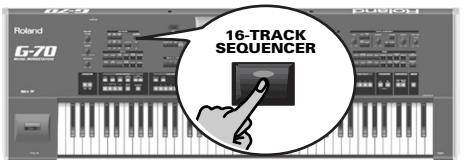
Beispiel 2: Hinzufügen weiterer Spuren

Sehen wir uns nun an, wie man den Song im RAM-Speicher des G-70 um weitere Parts ergänzt. Das hat nur Sinn, wenn Sie bereits mindestens einen Part aufgenommen oder einen existierenden Song abgespielt haben. Auf S. 154 wird erklärt, wie man einen neuen Song erstellt.

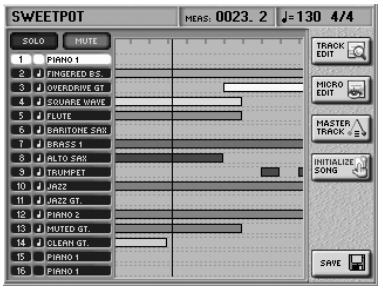
Bitte folgen Sie uns einfach und führen Sie alle erwähnten Schritte aus, um zu entdecken, wie der 16-Spur-Sequenzer funktioniert. Was Sie hier lernen, wird Ihnen auch beim Programmieren eigener Music Styles helfen.

Anmerkung: Funktionen, die wir hier nicht erwähnen, werden unter "Einfache Editierung und praktische Funktionen" auf S. 159 vorgestellt.

(1) Drücken Sie den [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.

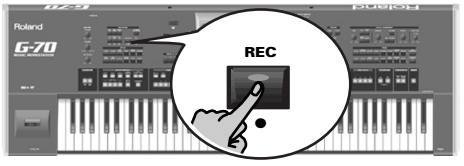


Das Display ändert sich zu:

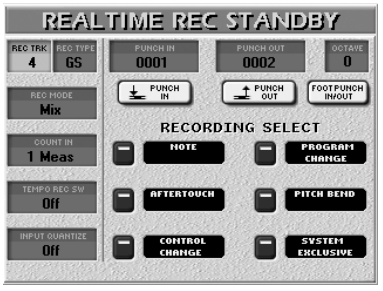


Das "Meas"-Feld ganz oben im Display zeigt den aktuellen Takt an. Daneben werden das Tempo und die Taktart angezeigt. Mit den RECORDER-Tastern [◄◄] und [►►] können Sie zu einem anderen Takt und mit [TOP |◄] zum Beginn des Songs springen.

(2) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.



Es erscheint folgende Anzeige:

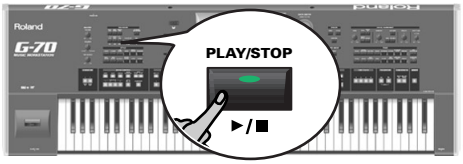


(3) Drücken Sie das [REC TRK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.

(4) Drücken Se das [REC TYPE]-Feld und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern ein, wie sich die mit den Keyboard-Parts verknüpften Spuren verhalten sollen (siehe S. 155).

(5) Siehe Schritt (7) und folgende auf S. 155 für die übrigen Bedienschritte.
Anmerkung: Wählen Sie eine Spur, die entweder noch leer ist oder Daten enthält, die Sie nicht mehr brauchen ("Replace"). Wenn Sie REC MODE= "Mix" wählen, werden die neuen Daten zu den bereits vorhandenen Daten der gewählten Spur hinzugefügt.

(6) Drücken Sie den [PLAY/STOP ►/■]-Taster oder spielen Sie die ersten Noten (wenn COUNT IN= "Wait Note").



Anmerkung: Die PLAY/STOP-Funktion kann auch dem D Beam-Controller oder einem optionalen Fußtaster zugeordnet werden (siehe "Start/Stop Song" auf S. 65, "Play/Stop Song" auf S. 68, "Play/Stop" auf S. 69).

(7) Spielen Sie den neuen Part.

(8) Drücken Sie den RECORDER [PLAY/STOP ►/■]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Speichern Ihres Songs

Der 16-Spur-Sequenzer des G-70 verwendet einen Teil des RAM-Speichers, in dem alle Editiervorgänge stattfinden. Um sicherzustellen, dass Sie nach der Aufnahme/Editierung nicht vergessen, den Song zu speichern, erscheint bei Verlassen der 16-Spur-Sequenzerseite (indem Sie den [EXIT]-Taster drücken) folgende Seite:

Anmerkung: Die Daten im RAM-Speicher werden gelöscht, wenn Sie den G-70 ausschalten.
Anmerkung: Wenn Sie den 16-Spur-Sequenzer zum Editieren eines Songs verwenden, der bereits Cover-Informationen enthält, werden die Cover-Daten ignoriert und gelöscht, sobald Sie die editierte Song-Fassung speichern. Daher raten wir, solche Songs unter einem anderen Namen zu speichern.

(1) Drücken Sie das [YES]-Feld, um die Änderungen (und den gesamten Song) zu speichern. Nun erscheint folgende Display-Seite:

(Drücken Sie [NO], um zur Hauptseite zurückzukehren, ohne den Song zu speichern.)
Wenn Sie nicht warten möchten, bis diese Warnung ("Song has been changed...") erscheint, können Sie folgendermaßen verfahren. Diese "manuelle" Speicherfunktion hat den Vorteil, dass Sie den Song nach jeder gelungenen Aktion sichern können. Bedenken Sie, dass ein Stromausfall Ihre Arbeit jederzeit zunichte machen könnte. Warten Sie also nicht, bis es zu spät ist.

- Drücken Sie auf der Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers das [SAVE]-Feld.
  Das Display antwortet nun mit:

Diese Seite kann auch folgendermaßen aufgerufen werden: [DISK&MEDIA]-Taster→ [SAVE]-Feld→ [SONG]-Feld.

(2) Geben Sie an, wo der Song gespeichert werden soll:

- Drücken Sie das [INTERNAL MEMORY]-Feld, um den internen Speicher des G-70 (ein 50MB-Speichermedium, das einer Festplatte ähnelt) zu wählen.
- Legen Sie eine Diskette in das Laufwerk und drücken Sie das [FLOPPY]-Feld.
- Drücken Sie das [EXTERNAL MEMORY]-Feld. Diese Option ist nur belegt, wenn Sie eine Speicherkarte in den PCMCIA-Schacht des G-70 gesteckt haben.

Sie können Ihrem Song zwei Namen geben: einen SONG NAME und einen FILE NAME. Den FILE NAME verwendet der G-70 zum Identifizieren Ihres Songs.

(3) Drücken Sie das [SONG NAME]-Tastersymbol.

(4) Geben Sie den Namen ein:

- Führen Sie den Cursor mit [←] bzw. [→] zur gewünschten Zeichenposition.
- Geben Sie für diese Position über das alphanumerische Tastenfeld ein Zeichen ein. Oftmals müssen Sie das betreffende Feld mehrmals drücken, um das gewünschte Zeichen einzugeben.
- Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie Groß- oder Kleinbuchstaben.
- Drücken Sie das [Delete]-Feld, um das vom Cursor angezeigte Zeichen zu löschen. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Drücken Sie [Space], um eine Leerstelle einzufügen.
- Mit [Insert] können Sie an der Cursor-Position ein Zeichen einfügen. Alle nachfolgenden Zeichen rücken dann eine Stelle weiter nach rechts.

(5) Drücken Sie das [FILE NAME]-Feld und geben Sie den Dateinamen ein.
Siehe auch S. 86. Hier können nur 18 Zeichen und zudem nur Großbuchstaben eingegeben werden.

(6) Wenn Sie noch mehr Finder-Informationen eingeben möchten, drücken Sie das [ARTIST]- und [GENRE]-Feld und geben Sie die Zeichen ein.
Alles Weitere zum Song Finder finden Sie unter "Arbeiten mit dem Song Finder" auf S. 140.

Anmerkung: Für Songs, die Sie auf Diskette speichern, sind diese Einträge nicht verfügbar.

(7) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um Ihren Song zu sichern.
Das Display bestätigt kurz, dass die Einstellungen gespeichert werden und kehrt dann zurück zur "SAVE SONG"-Seite.

(8) Drücken Sie den [EXIT]- oder RECORDER [16-TRACK SEQUENCER]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

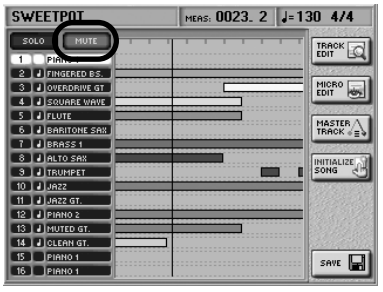
Editieren von 16-Spur-Songs

Einfache Editierung und praktische Funktionen

Nach der Aufnahme einiger Spuren müssen Sie vielleicht hier und da noch ein wenig nachbessern. Sehen wir uns zunächst die einfachen Dinge an. Unter "Editieren einer/mehrerer Spur(en) (TRACK EDIT)" werden weiter führende Funktionen vorgestellt.

■Stummschalten bestimmter Spuren

Während der Aufnahme rhythmisch komplexer Spuren ist es oftmals hilfreich, wenn man Spuren mit hohem Ablenkungsfaktor nicht hört. Wechseln Sie dann zur Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers, drücken Sie das [MUTE]-Feld und anschließend die Spuren, die Sie nicht hören möchten. Solche Spuren werden mit einem "M" gekennzeichnet.



Diese Einstellung wird nicht gespeichert. Drücken Sie das [MUTE]-Feld noch einmal, um die Funktion wieder auszuschalten.

Anmerkung: Solange die SOLO-Funktion aktiv ist, kann MUTE nicht verwendet werden.

■Solo

Um sich eine Spur separat anzuhören, müssen Sie das [SOLO]-Feld und anschließend das Feld der gewünschten Spur drücken. Starten Sie danach die Wiedergabe. Die gewählte Spur wird mit einem "S" gekennzeichnet und alle anderen Spuren werden stummgeschaltet. Die gewünschte Spur kann auch mit den Tastern [▲][▼] gewählt werden.

Drücken Sie den Taster noch einmal, um die [SOLO]-Funktion auszuschalten.

■Song Cover und Song Makeup Tools

Der 16-Spur-Sequenzer erkennt die mit den Cover- und SONG MAKEUP TOOLS-Funktionen vorgenommenen Änderungen nicht. Er "sieht" also nur die ursprünglichen Song-Daten.

Editieren einer/mehrerer Spur(en) (TRACK EDIT)

Die TRACK EDIT-Ebene des 16-Spur-Sequenzers umfasst 12 Funktionen: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Merge, Global Change, Shift Clock und Track XChange. Außerdem gibt es einen MICRO EDIT-Bereich, wo man einzelne Ereignisse hinzufügen, löschen und ändern kann. Siehe auch S. 174.

Wann braucht man eine TRACK EDIT- und wann eine MICRO EDIT-Funktion? Wenn Sie die änderungsbedürftigen Ereignisse nicht zu sehen brauchen, wählen Sie

eine TRACK EDIT-Funktion. Wenn die TRACK EDIT-Ebene die benötigte Funktion nicht anbietet oder wenn Sie die Noten, MIDI-Befehle usw. sehen möchten, wählen Sie die MICRO EDIT-Ebene.

Funktionen wählt man folgendermaßen:

(1) Laden Sie den Song, den Sie editieren möchten (wenn er sich noch nicht im Song-RAM-Speicher des G-70 befindet).
Siehe S. 37.

(2) Drücken Sie den RECORDER [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.

(3) Speichern Sie den Song, bevor Sie fortfahren, indem Sie das [SAVE]-Feld drücken.
Dann können Sie nämlich wieder die ursprüngliche Fassung aufrufen, wenn die Änderung nicht den gewünschten Effekt hat. Siehe auch "Speichern Ihres Songs" auf S. 54. Drücken Sie auf der SAVE SONG-Seite das [Back]-Feld, um zur Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers zurückzukehren.

(4) Drücken Sie das [TRACK EDIT]-Feld rechts im Display.

(5) Drücken Sie ein Feld in den obersten beiden Zeilen, um die gewünschte TRACK EDIT-Funktion zu wählen.
Wenn Sie nach Aufrufen einer dieser Funktionen und Ändern der Werte beschließen, die Funktion nicht zu verwenden, dürfen Sie auf keinen Fall das [EXECUTE]-Feld drücken.

(6) Wählen Sie die Spur(en), die editiert werden soll(en).

(7) Wählen Sie den Bereich ("FROM" bis "TO"), der geändert werden soll.
Mit dem FROM- und TO-Parameter wählen Sie die Positionen (Takt/Schlag/Clock) des Ausschnitts, in dem etwas geändert werden soll.

Beispiel: Um die Takte 1~4 der gewählten Spur zu ändern, müssen Sie folgende Werte eingeben:

FROM: BAR= 0001	TO: BAR= 0005
BEAT= 01	BEAT= 01
CPT= 000	CPT= 000

(8) Geben Sie an, was geändert werden und wie das geschehen soll: Drücken Sie ein Parameterfeld (rechts neben der FROM/TO-Sektion) und verwenden Sie das [DATA/ENTRY]-Rad oder die [DEC]/[INC]-Taster.

(9) Bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie das [EXECUTE]-Feld drücken.

(10) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers zurückzukehren.

(11) Speichern Sie ihren Song.

QUANTIZE

Diese Funktion brauchen Sie, wenn Sie während der Aufnahme keine Quantisierung verwendet haben (S. 156) und danach merken, dass das Timing nicht überall perfekt ist. Die nachträgliche Quantisierung hat den Vorteil, dass Sie sich das Original zuerst anhören und dann nur jene Bereiche korrigieren können, die etwas zu "frei" sind.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen.

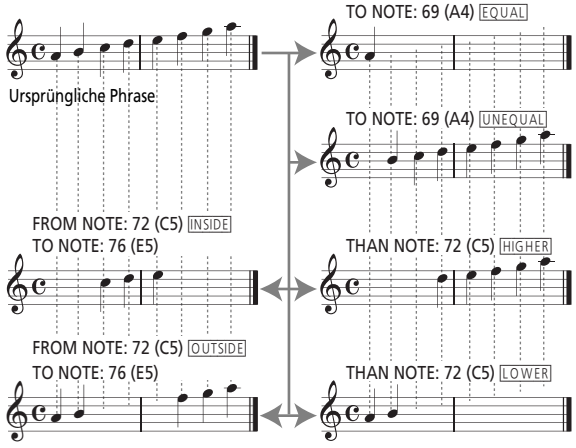
■TO NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■Feineinstellung des Notenbereichs

Bevor Sie "FROM NOTE" (und eventuell "TO NOTE") einstellen, sollten Sie sich überlegen, wie Sie die Notenangaben verwenden möchten. Für bestimmte Optionen ist "FROM NOTE" nämlich nicht belegt, so dass man diese Position gar nicht erst einzustellen braucht.

EQUAL	Nur die gewählte Note (Notenname/Notennummer) wird geändert. (Diese Note kann im TO NOTE-Feld gewählt werden.)
UNEQUAL	Mit Ausnahme der gewählten Note werden alle Noten geändert. (Diese Note kann im TO NOTE-Feld gewählt werden.)
HIGHER	Nur Noten oberhalb der gewählten werden geändert. (Diese Note kann im THAN NOTE-Feld gewählt werden.)
LOWER	Nur Noten unterhalb der gewählten werden geändert. (Diese Note kann im THAN NOTE-Feld gewählt werden.)
INSIDE	Nur die Noten zwischen FROM NOTE und TO NOTE werden geändert.
OUTSIDE	Nur Noten unterhalb FROM NOTE und oberhalb TO NOTE werden geändert.



■RESOLUTION
(1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Auflösung der Quantisierung ein. Wählen Sie immer den Wert der kürzesten Note, die Sie aufgenommen haben. Sonst klingt der Part nämlich nicht mehr, wie Sie ihn gespielt haben, weil kürzere Noten zu den falschen Stellen verschoben werden.

■STRENGTH (0%~100%)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie genau das Timing korrigiert werden soll. "0%" bedeutet, dass der gewählte RESOLUTION-Wert nicht verwendet wird ("0%-Korrektur"). "100%" bedeutet, dass alle Noten zur mathematisch richtigen Position verschoben werden.

Versuchen Sie es zuerst mit Werten zwischen "50%" und "85%", um wenigstens einen Teil des ursprünglichen "Feels" zu wahren. Wenn damit keine akzeptablen Ergebnisse erzielt werden, wiederholen Sie den Vorgang noch einmal mit demselben oder einem höheren Wert.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

ERASE

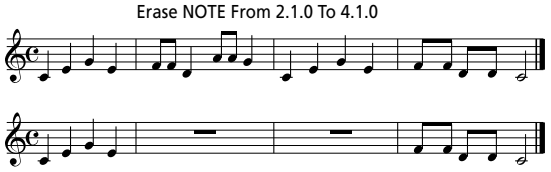
ERASE erlaubt ein selektives Löschen der gewählten Daten innerhalb des gewählten Ausschnittes oder für die gesamte Spur (bzw. alle Spuren). Wenn Sie DATA TYPE auf "ALL" stellen, fügt ERASE die entsprechende Anzahl Pausen ein, so dass der betreffende Bereich hinterher leer ist. Wenn Sie auch die Takte selbst entfernen möchten, müssen Sie DELETE (siehe unten) verwenden.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren mit Ausnahme der MASTER-Spur. Die MASTER-Spur kann nur separat gewählt und editiert werden (siehe S. 170).

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.



■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.

● CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■DATA TYPE

Wählen Sie hier den zu löschenden Datentyp:

ALL	Alle nachstehend erwähnten Parameter.
Note	Nur Notenbefehle.
P.Bender	Pitch Bend-Daten.
Control Change	Steuerbefehle ("Controller").
Prog. C	Programmwechsel.
NRPN	Nicht-registrierte Parameternummern. Hierbei handelt es sich um Steuerfunktionen des GS/GM2-Formats, die weitaus pflegeleichter sind als SysEx-Daten (aber im Grunde die gleichen Funktionen haben).
RPN	Registrierte Parameternummern. Ähneln den NRPN-Befehlen, werden aber von vielen GM- und GM2-kompatiblen Klangerzeugern erkannt.
CAF	Kanal-Aftertouch. Wenn Sie diese Befehle nicht wirklich brauchen, sollten Sie sie löschen, weil sie echte Speicherfresser sind.

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der DATA TYPE-Parameter (siehe oben) auf "Note" gestellt wurde. Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen. Siehe "Feineinstellung des Einstellbereichs".

■TO NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■FROM CC (0~127)

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn für DATA TYPE (siehe oben) etwas Anderes als "Note" wählt wurde. Wählen Sie hier die Untergrenze der Steuerbefehlsnummern oder Werte, die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden sollen.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen.

■TO CC (0~127)

Wählen Sie hier die Obergrenze der Steuerbefehlsnummern oder Werte, die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden sollen.

■Feineinstellung des Einstellbereichs

Bevor Sie "TO NOTE" (und eventuell "FROM NOTE"), bzw. "TO CC" und "FROM CC" einstellen, sollten Sie sich überlegen, wie Sie die Noten- oder Wertangaben verwenden möchten. Für bestimmte Optionen ist "FROM NOTE" bzw. "FROM CC" nämlich nicht belegt, so dass man diese Position gar nicht erst einzustellen braucht.

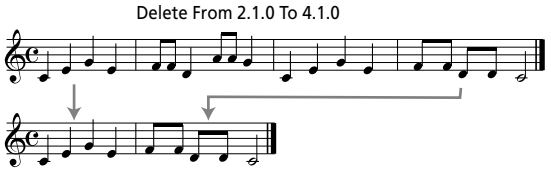
EQUAL	Nur die gewählte Note bzw. der gewählte Wert wird geändert. (Die Note/der Wert kann im TO NOTE/TO CC-Feld gewählt werden.)
UNEQUAL	Nur die gewählte Note bzw. der gewählte Wert wird nicht geändert. (Die Note/der Wert kann im TO NOTE/TO CC-Feld gewählt werden.)
HIGHER	Nur Noten oder Werte oberhalb der/des gewählten werden geändert. (Die Note/der Wert kann im THAN NOTE/THAN CC-Feld gewählt werden.)
LOWER	Nur Noten oder Werte unterhalb der/des gewählten werden geändert. (Die Note/der Wert kann im THAN NOTE/THAN CC-Feld gewählt werden.)
INSIDE	Nur die Noten/Werte zwischen FROM NOTE/FROM CC und TO NOTE/TO CC werden geändert.
OUTSIDE	Nur Noten oder Werte unterhalb FROM NOTE/FROM CC und oberhalb TO NOTE/TO CC werden geändert.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

DELETE

Im Gegensatz zur ERASE-Funktion entfernt DELETE nicht nur die Daten, sondern auch die gewählten Takte/Schläge/CPT-Einheiten, so dass alle Daten hinter der TO-Position zum Beginn der Spur(en) verschoben werden. Aus diesem Grund können Sie auch keinen Datentyp wählen.



■TRACK (AL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

COPY

Mit der COPY-Funktion können Sie eine Spur zu einer anderen bzw. einen Ausschnitt einer oder aller Spuren zu einer anderen Stelle kopieren. Letzteres ist sinnvoll, wenn Sie z.B. den Refrain mehrere Male verwenden, aber nicht alle dabei anfallenden Noten aufnehmen möchten.

■SRC TRACK (ALL, 1~16)

Wählen Sie die Spur, die kopiert werden soll.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Wählen Sie hier die CPT-Position des Ausschnittes, der kopiert werden soll. Diesen Wert sollten Sie nur ändern, wenn Sie nicht alle Noten des ersten Taktes benötigen.

■TO

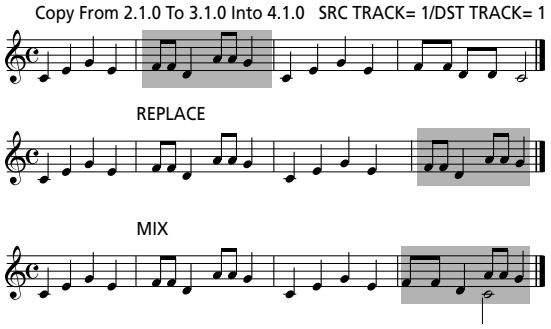
Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■COPY MODE (Replace, Mix)

Geben Sie hier an, wie die Daten kopiert werden sollen:

- REPLACE—Der gewählte FROM/TO-Bereich überschreibt die Daten (der Zielspur) im Bereich, zu dem die Daten kopiert werden.



- MIX—Die Daten im gewählten Bereich der Quellspur werden zu jenen der Zielspur hinzugefügt.
  In der Regel empfiehlt sich "REPLACE", wenn Sie DATA TYPE auf "ALL" gestellt haben oder wenn Sie bestimmte "Datenfahnen" (Modulationsdaten z.B.) durch eine gelungenere Fassung ersetzen möchten (um so eine perfekte Reproduktion eines bestimmten Effekts zu erzielen).
  "MIX" hingegen kann sinnvoll sein, wenn Sie in einem bestimmten Bereich Daten einfügen möchten, die es dort zuvor nicht gab, ohne die dort befindlichen Noten zu verlieren. Der zu kopierende Datentyp kann mit "DATA TYPE" gewählt werden.
  Anmerkung: Der G-70 bietet keine Undo-Funktion. Speichern Sie den Song vor Ausführen der Kopie, um den vorigen Zustand im Fall der Fälle wiederherstellen zu können.

■COPY TIMES (1~999)

Geben Sie hier an, wie oft der Ausschnitt kopiert werden soll. Der Wert "3" bedeutet, dass 3 aufeinander folgende Kopien angelegt werden.

■DATA TYPE

Wählen Sie hier den zu kopierenden Datentyp:

ALL	Alle nachstehend erwähnten Parameter.
Note	Nur Notenbefehle.
P.Bender	Pitch Bend-Daten.

Control Change	Steuerbefehle ("Controller").
Prog. C	Programmwechsel.
NRPN	Nicht-registrierte Parameternummern. Hierbei handelt es sich um Steuerfunktionen des GS/GM2-Formats, die weitaus pflegeleichter sind als SysEx-Daten (aber im Grunde die gleichen Funktionen haben).
RPN	Registrierte Parameternummern. Ähneln den NRPN-Befehlen, werden aber von vielen GM- und GM2-kompatiblen Klangerzeugern erkannt.
CAF	Kanal-Aftertouch.

Wenn Sie "Note" wählen, erscheinen ein FROM NOTE- und TO NOTE-Feld, über die Sie den zu kopierenden Notenbereich wählen können. (Siehe auch "Feineinstellung des Einstellbereichs" auf S. 162.)

■DST TRACK

Wählen Sie hier die Spur, zu der die Daten kopiert werden sollen. Wenn Sie für SRC TRACK "ALL" wählen, kann die DST TRACK-Einstellung nicht geändert werden.

■INTO

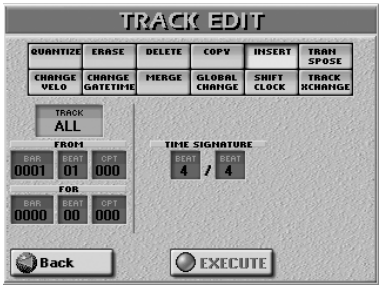
Die Takt-, Schlag- und CPT-Werte der Position, zu der die Daten der Quellspur kopiert werden sollen.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu kopieren.

Anmerkung: Obwohl man die Daten von Spur 10 (der offiziellen Schlagzeugspur) auch zu einer "melodischen" Spur kopieren kann, ist das nur sinnvoll, wenn Sie der Zielspur (DST) danach ein Drum Set zuordnen. Eine Schlagzeugspur wirkt nämlich bestenfalls "zeitgenössisch", wenn sie von einem Klavier gespielt wird (und ein Klavierpart klingt auf einem Schlagzeug nicht unbedingt "groovy").

INSERT



Mit INSERT können Sie innerhalb einer Spur Platz schaffen, wobei die hinter der FROM-Position liegenden Daten entsprechend weiter zum Song-Ende verschoben werden (dies ist also das exakte Gegenstück zu DELETE). Die dabei erzeugten Leertakte können Sie dann z.B. mit Hilfe der COPY-Funktion oder durch eine Neuaufnahme im betreffenden Bereich (z.B. mit PUNCH IN/OUT) "füllen". (S. 163).

Anmerkung: Diese Funktion bietet keine TO-Angabe. Stattdessen müssen Sie die Anzahl der einzufügenden Takte mit FOR eingeben.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■FOR

Geben Sie hier an, wie viele Takte, Schläge und CPTs eingefügt werden sollen.

- BAR, BEAT, CPT—Siehe oben.

■TIME SIGNATURE

Wenn TRACK= "ALL", können Sie über diese Felder die Taktart der einzufügenden Takte einstellen (1~32 & 2, 4, 8, 16).

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

TRANSPOSE

Mit dieser Funktion können die Noten der gewählten Spur transponiert werden (andere Daten als Notenbefehle lassen sich logischerweise nicht transponieren).

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu transponierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren. Bei Verwendung der [EQUAL]-Option eignet sich TRANSPOSE auch zum Transponieren von Schlagzeugspuren. Damit können Sie dann nämlich eine andere Snare oder Bassdrum wählen. Die meisten Drum Sets bieten mindestens zwei Snare-Klänge, von denen der eine Notennummer 38 (D2) und der andere Notennummer 40 (E2) zugeordnet ist. Wählen Sie FROM NOTE= "38", drücken Sie das [EQUAL]-Feld und stellen Sie "2" ein, um aus der D2-Snare eine E2-Snare zu machen.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■VALUE (–127~0~127)

Hier kann das Transpositionsintervall in Halbtonschritten eingestellt werden. Um einen Part in "C" zu "D" zu transponieren, müssen Sie "2" eingeben. Wie Sie sehen, könnte selbst die höchste Note des MIDI-Standards zur tiefsten (und umgekehrt) transponiert werden.

Vorsicht: "0" vertritt die tiefste Note, welche die MIDI-Norm (und der 16-Spur-Sequenzer) erkennt. "127" ist die höchste Note. Wenn Sie für Notennummer "74 (D5)" z.B. "127" wählen, würde das Ergebnis "201" lauten, was aber nicht geht. Daher zieht der Sequenzer so lange "12" von "201" ab, bis das Ergebnis kleiner oder gleich "127" ist – hier würde das Ergebnis also "117" lauten.

Das wird für alle Noten gehandhabt, deren Nummer sonst unter "0" oder über "127" liegen würde.

Anmerkung: Verwenden Sie TRANSPOSE nur mit äußerster Vorsicht für eine Schlagzeugspur (Spur 10 oder jede beliebige andere Spur, die ein Drum Set anspricht). Das kann nämlich zu gravierenden Änderungen der Rhythmussektion führen (wobei die Bassdrum dann z.B. von einem Triangel gespielt wird).

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen. Weitere Hinweise zu den sechs Tastersymbolen finden Sie unter "Feineinstellung des Einstellbereichs" auf S. 162.

■TO NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

CHANGE VELO

Mit der CHANGE VELO-Funktion können Sie die Dynamik (englisch "Velocity") einer Spur bzw. eines Ausschnittes ändern. Bei Erhöhen der Anschlagwerte werden die Noten lauter und heller. Wenn Sie die Anschlagwerte verringern, geschieht das Gegenteil. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Ihnen zwar das Timing der gespielten Noten gefällt, aber wenn Ihnen der Part insgesamt etwas zu brav bzw. aggressiv erscheint. Hier können Sie entweder einen festen Anschlagwert addieren/subtrahieren ("BIAS") oder proportionale Änderungen vornehmen ("MAGNIFY").

■TRACK (ALL 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■BIAS (–99~99)

Mit dem BIAS-Parameter können Sie angeben, wie stark sich die Anschlagwerte ändern sollen. Mit einem positiven Wert erhöhen Sie die Anschlagdynamik (der eingegebene Wert wird zu den gewählten Noten addiert), mit einem negativen verringern Sie sie (der Wert wird subtrahiert). Wählen Sie "0", wenn Sie lieber mit dem MAGNIFY-Parameter (siehe unten) arbeiten.

Dieser Parameter eignet sich besonders für Klänge mit "Velocity Switching": Mit einer leichten Anhebung bzw. Verringerung der Anschlagwerte ordnen Sie die Noten dann nämlich dem "anderen" Klang zu.

Anmerkung: Selbst mit dem höchsten positiven oder negativen VALUE-Wert kann man den Anschlag niemals unter "1" absenken bzw. über "127" anheben. Der Wert "0" ist deshalb nicht belegt, weil er für die Angabe des Notenendes (Note-Aus) verwendet wird. "127" vertritt hingegen den höchsten Anschlagwert, der von der MIDI-Norm unterstützt wird. Wenn Sie also einen hohen positiven Anschlagwert addieren, werden unter Umständen alle Noten mit dem Wert "127" gespielt.

■MAGNIFY (0~200%)

Dieser Parameter verhält sich wie ein "Compander"-Effekt (ein Dynamikprozessor, der simultan als Kompressor und Expander fungiert), beeinflusst aber MIDI-Daten: Mit einem Wert größer als "100%" vergrößern Sie die Unterschiede zwischen hohen und geringen Anschlagwerten im gewählten Bereich. Dabei werden Werte unterhalb "64" verringert, während Werte über "64" angehoben werden. Das führt dazu, dass der Unterschied zwischen pianissimo und fortissimo viel deutlicher wahrnehmbar wird.

MAGNIFY-Werte unter "100%" bewirken das Gegenteil: Sie rücken alle Anschlagwerte zur imaginären Mitte ("64") und reduzieren so Dynamikunterschiede.

■FROM NOTE (0 C~127 G9)

Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen. Weitere Hinweise zu den sechs Tastersymbolen finden Sie unter "Feineinstellung des Einstellbereichs" auf S. 162.

■TO NOTE (0 C~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

CHANGE GATE TIME

Mit diesem Parameter können Sie die Dauer der Noten im gewählten Zeit- (FROM/TO) und Notenbereich (FROM/TO NOTE) ändern. Wir empfehlen, die Funktion nur zum Kürzen von Noten zu verwenden, die plötzlich zu lang erscheinen, wenn man der betreffenden Spur einen anderen Klang zuordnet. Da die Länge der einzelnen Noten nicht angezeigt wird, wäre eine "allgemeine" Änderung etwas gefährlich. Am besten ändern Sie die Dauer einzelner Noten auf der MICRO EDIT-Ebene.

Nach Anwahl eines Klangs mit langsamer Abklingrate (dessen Noten also noch relativ lange "nach-hallen") hilft Ihnen CHANGE GATE TIME beim Vermeiden übertriebener Notenüberlagerungen.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■BIAS (CPT) (–4800~4800)

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie stark sich die Dauer ("Gate Time") der gewählten Noten ändern soll. Der kürzeste GATE TIME-Wert lautet "1" (dieser wird für alle Schlagzeugnoten verwendet). Die Eingabe von "–1000" für Noten mit einem GATE TIME-Wert gleich "1" ändert also nichts mehr an der Notendauer.

■MAGNIFY (0~200%)

Verwenden Sie statt BIAS diesen Parameter, um proportionale Änderungen der GATE TIME-Werte zu erzielen.

Mit Werten unter "100%" verringern Sie die Dauer, während Werte oberhalb "100%" sie erhöhen. Wählen Sie "100%", wenn Sie lieber mit dem BIAS (CPT)-Parameter arbeiten.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

MERGE

Mit diesem Parameter können die Daten zweier Spuren miteinander kombiniert werden (d.h. alle Daten der beiden Spuren – von Anfang bis Ende). Die kombinierte Version befindet sich danach auf der Zielspur (DST). Bedenken Sie, dass alle Daten denselben MIDI-Kanal verwenden. Die "SRC"-Spur könnten Sie danach also für die Aufnahme eines weitere Parts verwenden.

■SRC TRACK (1~16)

Wählen Sie hier die Spur, deren Daten zu jenen der "DST"-Spur hinzugefügt werden.

■DST TRACK (1~16, mit Ausnahme der "SRC"-Spur)

Wählen Sie hier die Spur, die hinterher eine Kombination ihrer eigenen Daten und der Quellspurdaten enthalten soll.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

GLOBAL CHANGE

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Aspekte kurz und schmerzlos abwandeln. Die Änderungen beziehen sich immer auf ganze Spuren (GLOBAL CHANGE kann also nicht zum Verarzten einiger weniger Takte verwendet werden). Diese Funktion erweist sich von unschätzbarem Wert zum "Aufwerten" von Standard MIDI Files mit folgenden Anwendungsbereichen:

- "Aktualisieren" älterer Standard MIDI Files, damit sie die neuen Klänge des G-70 ansprechen.
- Generelle Änderung des Hall- und/oder Chorus-Anteils, was vor allem praktisch ist, wenn Sie plötzlich feststellen, dass die Effekte eines Parts zu aufdringlich bzw. zu dezent sind.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■INIT VALUE

Drücken Sie dieses Feld, um alle Parameter dieser Seite wieder auf den Vorgabewert zu stellen, um noch einmal von vorn anzufangen.

Auf dieser Seite können die Werte mit zwei unterschiedlichen Verfahren geändert werden: FROM/TO und INC/DEC.

■FROM/TO

Geben Sie in der FROM-Spalte den ursprünglichen Wert (den die gewählte(n) Spur(en) momentan verwendet/verwenden) ein. Wählen Sie mit TO den neuen Wert, der den FROM-Wert ersetzen soll. Hierbei handelt es sich um "absolute" Änderungen, weil keine Werte addiert bzw. subtrahiert werden. Vielmehr wird ein Wert durch einen anderen ersetzt. Dieses System ist nur für Befehle belegt, mit denen man Klänge oder Klangbänke wählen kann, nämlich:

- CC00 (---, 0~127, ALL)—Dieser Steuerbefehl ist der so genannte "MSB"-Bankwechselbefehl. Hiermit können Sie den "Capital Tone" (durch Anwahl von "0") der Klangadresse wählen, wenn Sie keine Variation gebrauchen möchten – oder sich im Gegenteil für eine Variation entscheiden. Der TO-Wert "CC00= 0" ermöglicht die GM-Kompatibilität, weil der Standard (im Gegensatz zu GM2 und GS) keine Klangvariationen unterstützt. Wählen Sie "---", wenn sich die aktuelle Einstellung nicht ändern darf.
  In der Klangübersicht (siehe das "Parameter Reference"-Buch) werden Sie entdecken, dass die meisten Klänge Variationen sind. Der Wert "8" für CC00 wird am häufigsten verwendet (was Sie beim eingehenden Studium der 1596 Klänge sehr schnell nachvollziehen können).
  Um z.B. alle CC00-Werte zu "8" zu ändern, müssen Sie "CC00= ALL" für FROM und "CC00= 8" für TO eingeben. Um alle CC00= "8" Werte zu einem anderen Wert (beispielsweise "16") zu ändern, müssen Sie "8" für FROM und "16" für TO eingeben.
  Anmerkung: Um einen Klang des optionalen Wave Expansion Boards der SRX-Serie (das Sie installiert haben) zu wählen, müssen Sie CC00 auf "93" stellen und sich S. 227 durchlesen.
- CC32 (---, 0~127, ALL)—Dieser Steuerbefehl ist der so genannte "LSB"-Bankwechselbefehl. Wählen Sie "---", wenn sich die aktuelle Einstellung nicht ändern darf.
  Anmerkung: Verweise auf Klänge einer SRX-Wellenformplatine kann man herstellen, indem man CC00 auf "93" und CC32 auf der Wert der gewünschten Klanggruppe stellt. Siehe auch S. 227.
- PC (---, 1~128, ALL)—Mit diesem Parameter kann die Adresse, d.h. die Programmnummer eines Klangs (z.B. von "1" zu "2") geändert werden. Wählen Sie "---", wenn sich die aktuelle Einstellung nicht ändern darf.

■INC/DEC

Diese Parameter wirken "relativ": der hier gewählte positive oder negative Wert wird zum ursprünglichen Wert der gewählten Spur addiert bzw. davon subtrahiert. Mit diesen Feldern können sie demnach vorhandene Werte anheben oder absenken.

- Volume, Expression, Panpot, Reverb, Chorus (–127~127)—Mit diesen Parametern können Sie den gewünschten Wert zum Volume-, Expression-, Pan-, Reverb Send- oder Chorus Send-Wert hinzufügen (+) bzw. davon subtrahieren (–). Das kann praktisch sein, wenn die in Echtzeit aufgezeichneten Werte übertrieben oder zu unauffällig erscheinen.

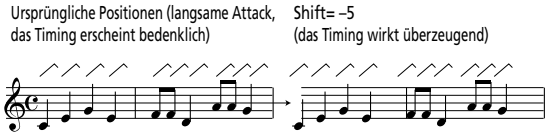
■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

SHIFT CLOCK

Mit SHIFT CLOCK können die Noten im gewählten FROM/TO-Bereich versetzt werden. Das kann für zwei Dinge genutzt werden:

- Zum Korrigieren "träger" Noten, deren Einschwingphase etwas langsam ist.
  SHIFT CLOCK erweist sich z.B. als nützlich, wenn Sie einer Spur nachträglich einen Klang zuordnen, dessen Noten dann fortwährend zu spät kommen. Dieses Verfahren wird in der Popmusik oft zum "Timen" von 1/16-Arpeggien mit einem "langsamen" Streicherklang verwendet. Statt die Noten an der mathematisch richtigen Stelle (z.B. 2-1-0) beginnen zu lassen, könnten Sie sie nach links versetzen (z.B. zu 1-4-115), damit die höchste Lautstärke der Einschwingphase auf "den Punkt kommt":



- Zum Korrigieren des Timings bestimmter Noten, ohne sie zu quantisieren.
  Sie können externe Sequenzen als Rohstoff für neue Songs verwenden. Die Aufzeichnung solcher Auszüge via MIDI führt oftmals zu einer leichten Verzögerung (ungefähr 5 CPT). Wenn Sie das stört, können Sie die aufgezeichneten Daten mit SHIFT CLOCK nach links "verschieben" (wählen Sie "–5"). Damit wahren Sie nämlich eventuelle Timing-Unregelmäßigkeiten des Originals, wenn letzteres bewusst nicht quantisiert wurde.

■TRACK (ALL, 1~16)

Hier wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Songs) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Songs])—Wählen Sie hier die Nummer des letzten Taktes, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der in jenem Gebiet verwendeten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■DATA TYPE

Wählen Sie hier den zu verschiebenden Datentyp:

ALL	Alle nachstehend erwähnten Parameter.
Note	Nur Notenbefehle.
P.Bender	Pitch Bend-Daten.
Control Change	Steuerbefehle ("Controller").
Prog. C	Programmwechsel.
NRPN	Nicht-registrierte Parameternummern. Hierbei handelt es sich um Steuerfunktionen des GS/GM2-Formats, die weitaus pflegeleichter sind als SysEx-Daten (aber im Grunde die gleichen Funktionen haben).
RPN	Registrierte Parameternummern. Ähneln den NRPN-Befehlen, werden aber von vielen GM- und GM2-kompatiblen Klangerzeugern erkannt.
CAF	Kanal-Aftertouch.

Wenn Sie "Note" wählen, erscheinen ein FROM NOTE- und TO NOTE-Feld, über die Sie den zu kopierenden Notenbereich wählen können. (Siehe auch "Feineinstellung des Einstellbereichs" auf S. 162.)

■VALUE (CPT) (–4800~4800)

Mit diesem Parameter stellen Sie den benötigten Versatzwert ein. Der Wert verweist auf CPT-Einheiten, wobei ein CPT= 1/120 ♩. Noten, die sich auf dem ersten Taktschlag befinden, können nicht weiter nach links geschoben werden, weil sie sich dann in Takt "0" befinden müssten, den es aber nicht gibt.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

TRACK XCHANGE

Mit TRACK EXCHANGE können Sie die Daten der Quellspur (links) zur Zielspur (rechts) – und gleichzeitig die Daten der Zielspur zur Quellspur verschieben.

■TRACK (1~16)
Wählen Sie hier die erste Spur für den Datenaustausch. Selbstverständlich gibt es hier keine ALL-Option.

■TRACK (1~16)
Wählen Sie hier die zweite Spur für den Datenaustausch. Selbstverständlich gibt es hier keine ALL-Option. Hier kann nicht dieselbe Nummer gewählt werden wie oben.

Anmerkung: Seien Sie vorsichtig mit dem Austausch einer Schlagzeug- gegen eine "melodische" Spur. Das Ergebnis könnte enttäuschend ausfallen.

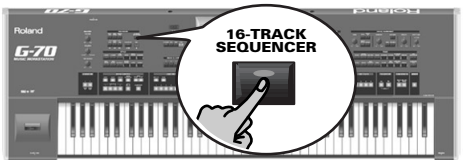
Editieren der Master-Spur

Der Sequenzer des G-70 bietet pro Song eine so genannte "MASTER"-Spur an. Dort werden die Taktart, das Tempo sowie allgemeine SysEx-Befehle aufgezeichnet, die sich auf alle Song-Spuren beziehen.

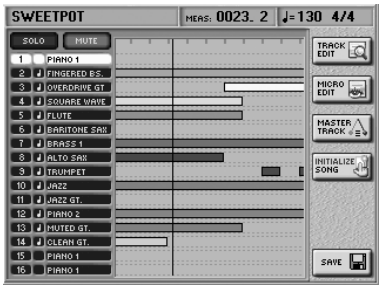
Anmerkung: Bedenken Sie, dass nur die MASTER-Spur bereits existierender Songs editiert werden kann. Vergessen Sie also nicht, vorher einen Song aufzunehmen oder zu laden.

(1) **Laden Sie bei Bedarf einen (anderen) Song.**
Das ist nicht notwendig, wenn Sie den soeben aufgezeichneten oder abgespielten Song editieren möchten. Siehe "Arbeiten mit dem Song Finder" auf S. 140 (oder S. 37) zum Laden eines Songs.

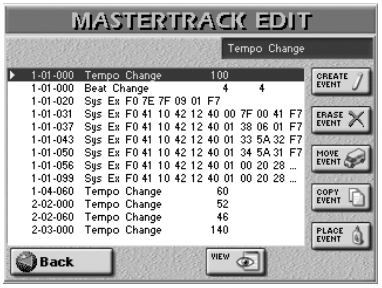
(2) **Drücken Sie den [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.**



Das Display ändert sich zu:



(3) **Drücken Sie das [MASTER TRACK]-Feld in der rechten Spalte.**



Hier werden alle bereits auf der MASTER-Spur vorhandenen Ereignisse angezeigt. Hier können Sie vorhandene Daten editieren, nicht benötigte löschen und fehlende einfügen.

Um unangenehme Überraschungen zu vermeiden, sollten Sie den Song vor Editieren der MASTER-Spur speichern.

Anmerkung: Um diese Seite zu verlassen, drücken Sie entweder das [Back]-Feld (Rückkehr zur Hauptseite des Sequenzers) oder den [EXIT]-Taster (Rückkehr zur Hauptseite des G-70).

Editieren vorhandener Ereignisse

Die MASTER-Spur eines Standard MIDI Files enthält immer mindestens folgende Angaben:

Tempo: Der "Tempo Change"-Wert bei 1-01-000. Diesen kann man nicht löschen.

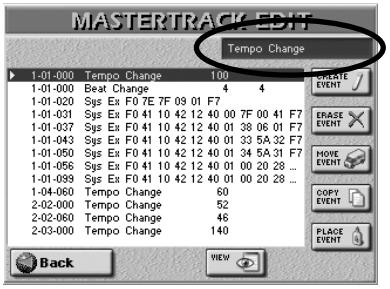
Taktart: Der "Beat Change"-Wert bei 1-01-000. Diesen kann man nicht löschen.

SysEx: Der "SysEx"-Datensatz am Beginn des Songs. Er informiert den Klangerzeuger über das verwendete Format, wie die Effektprozessoren eingestellt werden müssen (Typen, Parameterwerte) usw.

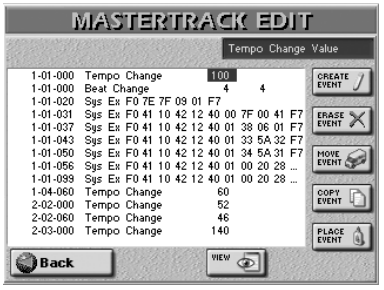
Song-Länge: Der "End of Data"-Wert bezeichnet die Position, an der sich das letzte Ereignis (einer beliebigen Spur) befindet und somit das Song-Ende. Dieser Wert kann nicht von Hand geändert werden. Man kann einen Song jedoch verlängern, indem man weitere Daten aufzeichnet oder Leertakte einfügt (S. 164).

Zum Ändern bereits vorhandener Informationen der MASTER-Spur verfahren Sie folgendermaßen:

(1) **Wählen Sie mit den [▲][▼]-Tastern oder dem [DATA/ENTRY]-Rad den Listeneintrag, den Sie ändern möchten.**
Der Name des gewählten Parameters erscheint oben rechts im Display:



(2) Drücken Sie den DATA ENTRY ▶-Taster, um den (ersten) Wert zu wählen.



(3) Ändern Sie den Wert:

- Drehen Sie am DATA/ENTRY-Rad. —oder—
- Stellen Sie den Wert mit den DEC/INC-Tastern ein. —oder—
- Drücken Sie das DATA/ENTRY-Rad und geben Sie den Wert über das Display-Zehnertastenfeld ein.

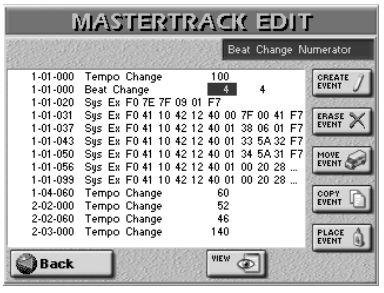
Für die Arbeit mit dem Zehnertastenfeld müssen Sie folgendermaßen verfahren:

- Drücken Sie Delete, um die aktuell gewählte Ziffer (hier die "7" von "127") zu löschen.
- Drücken Sie das +10%- oder –10%-Feld, um den Wert um 10% zu erhöhen bzw. zu verringern.
- Bestätigen Sie den Wert mit ENTER.
  —oder—
  Drücken Sie CLOSE, um das Zehnertastenfeld auszublenden, ohne den Wert zu ändern.

Es können folgende Parameter editiert werden:

■Tempo Change (BPM)
(20~250) Legt das Song-Tempo fest. Bei Bedarf kann sich das Tempo innerhalb eines Songs ändern. Das kann man selbst in Echtzeit tun (mit dem TEMPO REC SW-Parameter). Siehe S. 156.

■Beat Change (Zähler/Nenner)



(Numerator: 1~32/Denominator: 2, 4, 8, 16) Hiermit legen Sie die Taktart fest. Bei Bedarf kann sich die Taktart innerhalb eines Songs ändern. Wenn Sie ▶ das erste Mal drücken, kann der Zähler (d.h. die Anzahl der Schläge je Takt) geändert werden. Drücken Sie ihn erneut, um den Nenner (Notendauer der Taktschläge) einzustellen.

■SysEx
Nach Anwahl einer "SysEx"-Zeile und Drücken von ▶ ändert sich das Display ungefähr zu:

Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern ein Byte (ein Ziffernpaar) der aktuellen Zeile. Mit ▲▼ können Sie zu einer anderen Zeile springen.

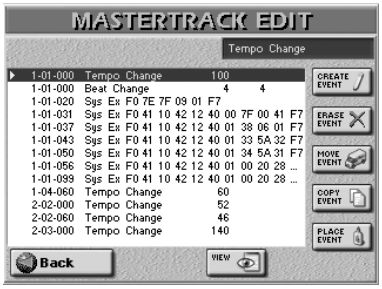
"SysEx" verweist auf Befehle, die nur der G-70 (oder ein anderer GS-kompatibler Klangerzeuger) versteht. Änderungen dieser Werte setzen ein gutes Verständnis des Zwecks und Aufbaus von SysEx-Befehlen voraus.

Ein paar Anhaltspunkte wären jedoch:

- Die SysEx-Befehle findet man in der Regel im Kleingedruckten einer Bedienungsanleitung. Wenn nicht, kann der Vertrieb (oder Händler) Ihnen das betreffende Heft besorgen.
- SysEx-Befehle müssen im Hexadezimalformat eingegeben werden – daher die Felder A~F, die hier als Ziffern fungieren. ("Hexadezimal" bedeutet, dass jede Gruppe 16 verschiedene Zahlen enthält, statt 10.) Der Hexadezimalwert "41" entspricht z.B. "66" im Dezimalsystem [(4 x 16) + (2 x 1)].
- SysEx-Befehle beginnen immer mit "F0" (Achtung, Meldung) und enden mit "F7" (Ende der Durchsage).
- Manche Hersteller (darunter Roland) verwenden ein Byte, mit dem überprüft werden kann, ob der SysEx-Befehl Sinn macht. Jenes Byte heißt "Checksum". Wenn Sie nicht wissen, wie man jenen Wert berechnet, aktivieren Sie das AUTO SUM-Tastersymbol, damit der G-70 ihn automatisch einfügt. Für Roland-Klangerzeuger ist dies ein überaus wichtiger Schritt. Wenn die Prüfsumme nämlich fehlt oder falsch ist, wird der ganze Befehl ignoriert.
  Anmerkung: Die Prüfsumme kann nur für SysEx-Strings ab einer gewissen Länge (mehr als 7 Bytes) berechnet werden.
- Geben Sie mit den Feldern 0~9 und A~F den Wert für das gewählte (weiß-auf-blaue) Byte ein. ("A" steht für 11, "B" für 12, "C" für 13, "D" für 14, "E" für 15 und "F" für 16.)
- Drücken Sie das DELETE-Feld, um das gewählte Byte zu löschen. Alle nachfolgenden Bytes rücken eine Stelle nach links.
- Mit INSERT können Sie an der aktuellen Stelle "00" einfügen. Das ursprünglich gewählte Byte –und alle nachfolgenden– rücken eine Stelle weiter nach rechts. Danach können Sie "00" durch den gewünschten Wert ersetzen.
- Drücken Sie das SEND-Feld, um den SysEx-String zur Klangerzeugung zu übertragen.
  Das erlaubt die Kontrolle des Befehls, bevor Sie ihn einfügen.

- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellung zu bestätigen.
  Drücken Sie [CLOSE], wenn Sie den SysEx-Befehl doch nicht verwenden möchten.

Mit [EXECUTE] oder [CLOSE] kehren Sie zurück zur MASTER TRACK EDIT-Seite.



Drücken Sie [Back], um zur Hauptseite des 16-Spur-Sequenzers zu springen oder begleiten Sie uns einfach weiter...

Andere Editierfunktionen

Wahrscheinlich sind Ihnen die Felder in der rechten Spalte der MASTER TRACK EDIT-Seite aufgefallen. Damit können Sie die Anzahl der MASTER-Spurereignisse reduzieren oder erweitern.

■VIEW

Drücken Sie dieses Tastersymbol, wenn die Liste der MASTER-Spur so lang geworden ist, dass man das gewünschte Ereignisse erst suchen muss.

Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Aktivieren Sie die Tastersymbole von Ereignissen, die in der Liste erscheinen sollen (die betreffenden Dioden müssen grün leuchten).
  [TEMPO] verweist auf Tempo-Ereignisse, [BEAT] auf Taktartwechsel und [SYSTEM EXCLUSIVE] auf SysEx-Befehle.
- Drücken Sie [ALL], um alle Tastersymbole zu aktivieren oder [NONE], um sie alle auszuschalten. In letzterem Fall enthält die MASTER TRACK EDIT-Liste nur noch die "End of Data"-Meldung.
- Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen. Drücken Sie [EXECUTE], um das Popup-Fenster zu schließen und die Einstellungen zu übernehmen.

■CREATE EVENT

Drücken Sie dieses Tastersymbol, um ein neues Ereignis in der MASTER-Spur einzufügen. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Drücken Sie das Tastersymbol des Ereignisses, das Sie einfügen möchten.
  [TEMPO] verweist auf Tempo-Ereignisse, [BEAT] auf Taktartwechsel und [SYSTEM EXCLUSIVE] auf SysEx-Befehle.
- Geben Sie an, wo das neue Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie das [BAR]-Feld und geben Sie den Wert mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellung zu bestätigen.
  Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■ERASE EVENT

- Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad das Ereignis, das Sie löschen möchten.
- Drücken Sie das [ERASE EVENT]-Feld, um das gewählte Ereignis zu löschen.
  Anmerkung: Tempo- und Taktartereignisse der Position "1-01-00" können nicht gelöscht werden.

■MOVE EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse verschieben.

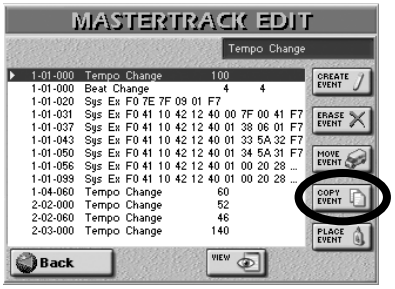
- Wählen Sie das Ereignis, das Sie verschieben möchten. Wenn Sie mehrere Ereignisse verschieben möchten, sollten Sie das erste oder letzte Ereignis der Reihe wählen.
  Anmerkung: Für diese Funktion könnten Sie mit den VIEW-Filtern dafür sorgen, dass nur die gewünschten Ereignisse überhaupt gewählt werden können. Siehe "VIEW" auf S. 172.
  Anmerkung: Tempo- und Taktartereignisse der Position "1-01-00" können nicht verschoben werden.
- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.

- Drücken Sie das [MOVE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Geben Sie die Position an, wo sich das erste Ereignis (in chronologischer Reihenfolge) befinden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie für jede Einheit mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um das/die Ereignis(se) zu verschieben.
  Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■COPY EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse kopieren. Mit [PLACE EVENT] können Sie die kopierten Ereignisse danach an der gewünschten Stelle einfügen.



Anmerkung: Für diese Funktion könnten Sie mit den VIEW-Filtern dafür sorgen, dass nur die gewünschten Ereignisse überhaupt gewählt werden können. Siehe "VIEW" auf S. 172.

- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.
- Drücken Sie das [COPY EVENT]-Tastersymbol.
  Jede neue Wahl ersetzt die vorangehende. Siehe auch unten.

■PLACE EVENT

Diese Funktion ist nur belegt, wenn die Zwischenablage des Sequenzers bereits Ereignisse enthält, die Sie mit COPY EVENT kopiert haben. Sicherheitshalber sollten Sie diese Funktion immer sofort nach dem Kopieren von Ereignissen verwenden.

Drücken Sie das [PLACE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Geben Sie an, wo das erste Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um das/die Ereignis(se) einzufügen.
  Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

  Anmerkung: Ereignisse, die Sie mit PLACE EVENT einfügen, werden zu den dort vorhandenen Ereignissen hinzugefügt. Die bereits vorhandenen Ereignisse werden also nicht verschoben.

Editieren der Song-Daten mit 'Microscope Edit'

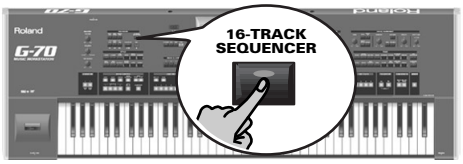
Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie nur kleine Details eines ansonsten perfekten Standard MIDI Files editieren möchten.

In diesem Abschnitt soll von "Ereignissen" die Rede sein, die jeden beliebigen Befehlstyp vertreten.

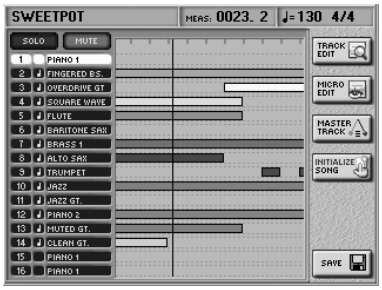
Es kann nur jeweils eine Spur dargestellt und editiert werden. Kontrollieren Sie daher immer zuerst die TRACK-Einstellung, bevor Sie die übrigen Ereignisse dieser Seite ändern.

(1) Laden Sie einen (anderen) Song.
Das ist nicht notwendig, wenn Sie den soeben aufgezeichneten oder abgespielten Song editieren möchten. Siehe "Arbeiten mit dem Song Finder" auf S. 140 (oder S. 37) zum Laden eines Songs.

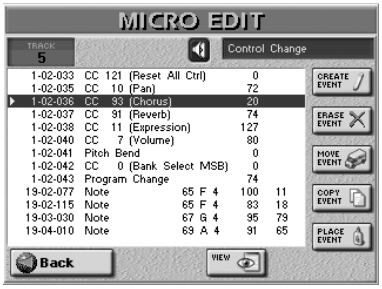
(2) Drücken Sie den [16-TRACK SEQUENCER]-Taster.



Das Display ändert sich zu:



(3) Drücken Sie das [MICRO EDIT]-Feld in der rechten Spalte.



(4) Drücken Sie das [TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, die editiert werden soll.

(5) Drücken Sie das weiße Feld (die Ereignisübersicht), um mit dem [DATA/ENTRY]-Rad und den [▲][▼]-Tastern Ereignisse wählen zu können.

Allgemeine Anmerkungen zu MICRO EDIT

■Positionsangaben

Der Sequenzer des G-70 übersetzt alle gängigen Musiktechniken in MIDI-Befehle, die das natürliche Verhalten des simulierten Instruments sehr genau nachempfinden.

Jedes Ereignis wird an einer ganz bestimmten Stelle ausgeführt. Daher haben alle Ereignisse eine Positionsangabe (z.B. "1-01-119". Die erste Zahl verweist auf den Takt, die zweite auf den Schlag und die dritte auf eine Clock-Position (CPT) zwischen dem aktuellen Schlag und dem nächsten. Im Falle eines 4/4-Taktes umfasst jeder Taktschlag 120 Clocks. Das oben erwähnte Beispiel bedeutet, dass sich das Ereignis unmittelbar vor dem zweiten Taktschlag befindet.

■Überwachen von Ereignissen

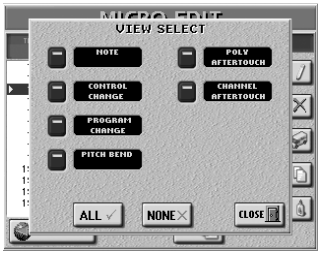
Der 16-Spur-Sequenzer kann die gewählten Notenereignisse abspielen. So finden Sie eventuell schneller das Ereignis, das Sie editieren möchten. Drücken Sie das Lautsprechersymbol (), um diese Funktion zu aktivieren und führen Sie den Cursor zu einer Note, damit diese abgespielt wird.

Anmerkung: Siehe auch den Hinweis unter Schritt (1) weiter unten.

■VIEW

Drücken Sie dieses Tastersymbol, wenn die Liste so lang ist, dass man das benötigte Ereignis nicht sofort findet bzw. um sicherzustellen, dass nur bestimmte Ereignistypen gewählt werden können.

Es erscheint folgendes Popup-Fenster:



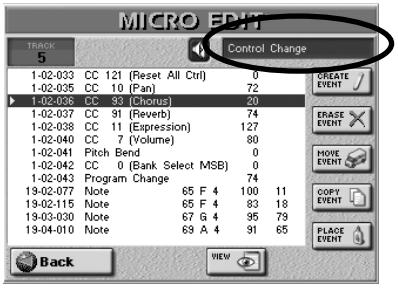
- Aktivieren Sie die Tastersymbole von Ereignissen, die in der Liste erscheinen sollen (die betreffenden Dioden müssen grün leuchten).
[CONTROL CHANGE] verweist hier auch auf Bankwechselbefehle (CC00 und CC32), mit denen Klänge gewählt werden. Dafür benötigt man allerdings auch Programmwechsel, die separat gefiltert werden können.
- Drücken Sie [ALL], um alle Tastersymbole zu aktivieren oder [NONE], um sie alle auszuschalten. In letzterem Fall enthält die MICRO EDIT-Liste nur noch die "End of Data"-Meldung.
- Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster zu schließen.

■**Allgemeine Arbeitsweise**

Zum Ändern bereits vorhandener Informationen der gewählten Spur verfahren Sie folgendermaßen:

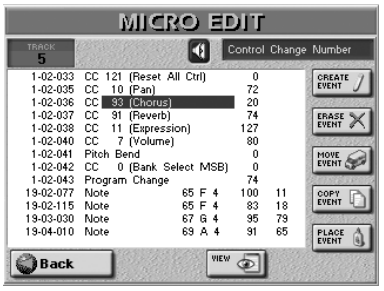
(1) Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern oder dem DATA/ENTRY-Rad den Listeneintrag, den Sie ändern möchten.

Der Name des gewählten Parameters erscheint oben rechts im Display:



Nach Anwahl der gesamte Zeile eines Notenereignisses können Sie das DATA/ENTRY-Rad gedrückt halten, um die Note abzuspielen (diese wird so lange gehalten, bis Sie das DATA/ENTRY-Rad wieder freigeben). Wenn Sie das DATA/ENTRY-Rad nach Anwahl eines anderen Ereignistyps (Steuerbefehl, Aftertouch, Programmwechsel usw.) drücken, wird jener Wert von der Klangerzeugung des G-70 gepuffert und für die Wiedergabe des nächsten Notenereignisses verwendet. Um jene Information zu ändern, müssen Sie ein anderes Ereignis (mit einem anderen Wert) wählen und das DATA/ENTRY-Rad noch einmal drücken.

(2) Drücken Sie den DATA ENTRY ►-Taster, um den (ersten) Wert zu wählen.

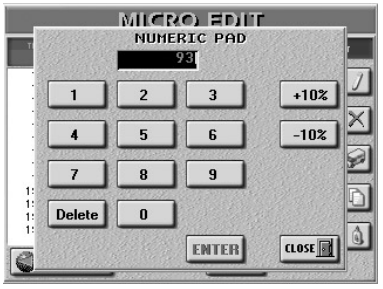


(3) Ändern Sie den Wert:

- Drehen Sie am DATA/ENTRY-Rad. —oder—
- Stellen Sie den Wert mit den DEC/INC-Tastern ein. —oder—
- Drücken Sie das DATA/ENTRY-Rad und geben Sie den Wert über das Display-Zehnertastenfeld ein.

Für die Arbeit mit dem Zehnertastenfeld müssen Sie folgendermaßen verfahren:

- Geben Sie den Wert mit den numerischen Ziffernfeldern im Display ein. (Mit Delete kann das zuletzt eingegebene Zeichen gelöscht werden.)



- Drücken Sie das +10%- oder –10%-Feld, um den Wert um 10% zu erhöhen bzw. zu verringern.
- Bestätigen Sie den Wert mit ENTER.

—oder—

Drücken Sie CLOSE, um das Zehnertastenfeld auszublenden, ohne den Wert zu ändern.

(4) Wählen Sie mit dem DATA ENTRY ►-Taster den nächsten Wert und ändern Sie ihn.

(5) Drücken Sie schließlich das Back-Feld, um zur Hauptseite des Sequenzers zurückzukehren und speichern Sie den Song.

Es können folgende Parameter editiert werden:

- **Noten- und Anschlagwerte**—Diese Befehle werden immer gemeinsam gesendet (siehe die Abbildung unter Schritt (2) oben). Der erste Wert ("Note Number 127 G9") bezeichnet die Note selbst, der zweite ("On Velocity 127") vertritt den Anschlagwert (Dynamik).

  Auf der MICRO EDIT-Seite wird diesem Paar noch ein weiterer Wert ("65535") hinzugefügt. Dieser beschreibt die Dauer der betreffenden Note. Vielleicht erinnern Sie sich, dass dieser Wert auf der TRACK EDIT-Ebene "**Gate Time**" heißt.
- **Control Change**—Diese Befehle fügen den gespielten Noten in der Regel etwas hinzu, z.B. Modulation, eine andere Lautstärke, eine neue Stereoposition... Der G-70 erkennt alle verfügbaren Steuerbefehle (CC00~127) und zeigt auch ihre "offizielle" Bezeichnung an (sofern es diese gibt, weil nicht alle Steuerbefehle fest zugeordnete Funktionen haben). Die Werte dieser Befehle können im Bereich "0"~"127" geändert werden.
- **Program Change**—Diese Befehle erlauben die Anwahl eines Klangs innerhalb der aktuellen Bank (1~128).
- **Pitch Bend**—Diese Befehle betreffen zeitweilige Änderungen der Tonhöhe der zu dem Zeitpunkt gespielten Noten. Pitch Bend-Werte können positiv (höher) und negativ (tiefer) sein. Einstellbereich: –128~128.
- **Poly Aftertouch**—Verweist auf Aftertouch-Befehle, die der G-70 nicht erzeugen kann (er verwendet vielmehr Kanal-Aftertouch). Seine Klangerzeugung wertet sie allerdings aus. Der Unterschied zwischen polyphonem und Kanal-Aftertouch ist, dass ersterer sich nur jeweils auf eine Note bezieht, während der andere für alle momentan ausgegebenen Noten der betreffenden Spur gilt.
- **Channel Aftertouch**—Siehe oben. Diese Befehle werden *sehr wohl* von der Tastatur des G-70 erzeugt.

Editieren von Ereignissen

■Editieren von Pitch Bend-Befehlen

Pitch Bend-Werte können positiv und negativ sein (der Einstellbereich lautet –128~128). Der Wert "0" bedeutet, dass die in jenem Gebiet gespielten Noten ihre normale Tonhöhe verwenden.

Wenn ein Pitch Bend-Ereignis nicht auf "0" zurückgestellt wird, klingen die Noten auch dann noch falsch, wenn es längst nicht mehr erwünscht ist.

■Editieren von Steuer- und Aftertouch-Befehlen

Diese Befehle (CC, Poly Aftertouch und Channel Aftertouch) können auf den gewählten Wert (0~127) gestellt werden, wann immer der betreffende Effekt erwünscht ist. Vergessen Sie nicht, sie danach wieder auf "0" zu stellen, um peinliche Überraschungen zu vermeiden.

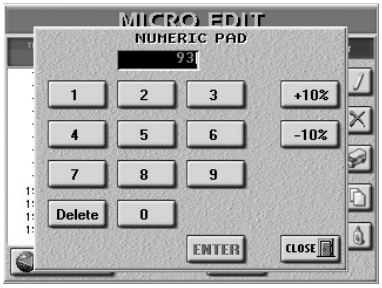
Die Tastatur des G-70 erzeugt keine polyphonen Aftertouch-Befehle, die Klangerzeugung wertet sie jedoch auch. Poly Aftertouch-Befehle beziehen sich immer auf eine spezifische Note. Daher muss man zuerst angeben, auf welche Note sich solch ein Befehl beziehen soll: "0 (C–)"~"127 (G9)". Geben Sie anschließend den gewünschten Aftertouch-Wert ein (0~127).

■Apropos "Note"-Befehle

Wie bereits erwähnt, umfassen Notenbefehle eine Notennummer, einen Anschlagwert und eine Dauer (Gate Time).

Der Einstellbereich für Notennummern lautet "0 (C–)"~"127 (G9)". Anschlagwerte können im Bereich "1" (extrem leise) und "127" vergeben werden. Der Wert "0" kann hier nicht eingegeben werden, weil das die Note ausschalten würde.

Nach Anwahl des Gate Time-Eintrags können Sie durch Drücken des DATA/ENTRY-Rades folgendes Popup-Fenster aufrufen:

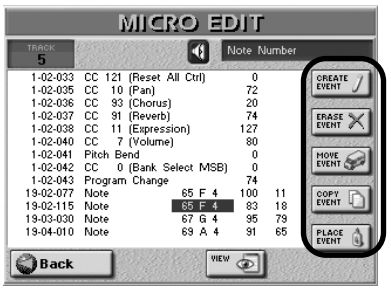


Die maximale Dauer einer Note beträgt 65,535 Clocks.

Schlagzeugparts verwenden hingegen den Gate Time-Wert "1" für alle Noten. Die Anwahl von z.B. "20" hat keinerlei Einfluss auf die Dauer der Klänge.

Andere Editierfunktionen

Mit den Feldern auf der rechten Seite des MICRO EDIT-Fensters können Sie die Ereignisse der gewählten Spur reduzieren oder erweitern.



■CREATE EVENT

Drücken Sie dieses Tastersymbol, um ein neues Ereignis in der gewählten Spur einzufügen. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

Wenn die gewählte Zielposition bereits andere Ereignisse enthält, wird das neue Ereignis ganz am Ende jener Gruppe eingefügt.

- Drücken Sie das Tastersymbol des Ereignisses, das Sie einfügen möchten.
  Die Vorgaben für angelegte Ereignisse lauten:

  Note: Note Number: 60 C4
  On Velocity: 100
  Gate Time: 60

  Control Change: CC01 Modulation, Wert "0"

  Program Change*: Program Change Number "1"

  Pitch Bend: "0"

  Poly Aftertouch: Note Number: 60 C4
  Poly Aftertouch Value: "0"

  Channel Aftertouch: "0"

  [*] Mit "Control Change" können auch Bankwechselbefehle (CC00 und CC32) eingegeben werden. Diese müssen sich VOR dem Programmwechsel befinden, auf den sie sich beziehen. Die richtige Reihenfolge lautet: CC00→ CC32→ PC. In der Regel ist es vernünftiger, diese drei Befehle unterschiedlichen CPT-Positionen zuzuordnen.

- Geben Sie an, wo das neue Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie die Felder BAR, BEAT und CPT und geben Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das EXECUTE-Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und das neue Ereignis einzufügen. Drücken Sie CLOSE, um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■ERASE EVENT

- Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [▲][▼]-Tastern das Ereignis, das Sie löschen möchten.
- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
- Drücken Sie das [ERASE EVENT]-Tastersymbol, um das gewählte Ereignis zu entsorgen.

■MOVE EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse verschieben.

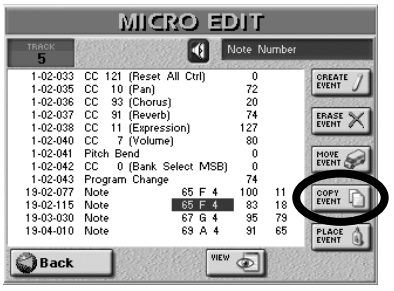
Anmerkung: Wenn die gewählte Zielposition bereits andere Ereignisse enthält, wird das verschobene Ereignis ganz am Ende jener Gruppe eingefügt.

- Wählen Sie das Ereignis, das Sie verschieben möchten.
  Anmerkung: Für diese Funktion könnten Sie mit den VIEW-Filtern dafür sorgen, dass nur die gewünschten Ereignisse überhaupt gewählt werden können. Siehe "VIEW" auf S. 174.
  Anmerkung: Ereignisse, die sich an der Position "1-01-00" befinden, können nicht weiter nach links verschoben werden.
- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.
- Drücken Sie das [MOVE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Geben Sie die Position an, wo sich das erste Ereignis (in chronologischer Reihenfolge) befinden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie für jede Einheit mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um Ihre Einstellungen zu bestätigen und das Ereignis zu verschieben.
  Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■COPY EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse kopieren. Mit [PLACE EVENT] können Sie die kopierten Ereignisse danach an der gewünschten Stelle einfügen.



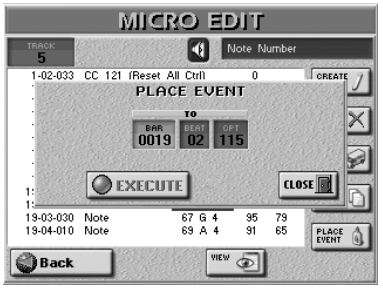
Anmerkung: Für diese Funktion könnten Sie mit den VIEW-Filtern dafür sorgen, dass nur die gewünschten Ereignisse überhaupt gewählt werden können. Siehe "VIEW" auf S. 172.

- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.
- Drücken Sie das [COPY EVENT]-Tastersymbol.
  Jede neue Wahl ersetzt die vorangehende.

■PLACE EVENT

Diese Funktion ist nur belegt, wenn die Zwischenablage des Sequenzers bereits Ereignisse enthält, die Sie mit COPY EVENT kopiert haben. Sicherheitshalber sollten Sie diese Funktion immer sofort nach dem Kopieren von Ereignissen verwenden.

Drücken Sie das [PLACE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:



- Geben Sie an, wo das erste kopierte Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und das neue Ereignis einzufügen.
  Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

  Anmerkung: Ereignisse, die Sie mit PLACE EVENT einfügen, werden zu den dort vorhandenen Ereignissen hinzugefügt. Die bereits vorhandenen Ereignisse werden also nicht verschoben.

15. Programmieren von Styles (Style Composer)

Konzept

Neue Styles können auf zwei Arten erstellt werden:

- Indem man neue Begleitungen aufzeichnet (S. 179).
- Indem man existierende Styles editiert, indem man sie kopiert und nur die ungünstigen Parts/Einstellungen ändert (S. 185).

Pattern (Divisionen)

Styles sind kurze Sequenzen, d.h. *Muster* (von vier bzw. acht Takten), die man in Echtzeit wählen kann. Wenn Sie schon einmal mit einem Drumcomputer oder einer Groovebox gearbeitet haben, kommt Ihnen das bestimmt bekannt vor. Pattern-basierte Begleitungen umfassen in der Regel folgende Elemente:

- Den Basis-*Groove*, d.h. den Rhythmus, der das Gerüst eines Songs darstellt.
- Mehrere Alternativen dieses Grooves, welche die Begleitung interessanter machen und eine gewisse "Entwicklung" bzw. "Variation" erzeugen.
- Überleitungen, die neue Teile ankündigen.
- Eine Einleitung und einen Schlussteil.
  Mit vier bis acht Pattern kann man bereits einen dreiminütigen Song bestreiten, sofern man sie in der richtigen Reihenfolge verwendet, damit sie dem Song auch gerecht werden.

  Der G-70 erlaubt das Erstellen von 54 verschiedenen Pattern je Style, von denen einige über fest zugeordnete Taster gewählt werden können (MAIN [1]~[4] usw.). Die Wahl bestimmter Pattern richtet sich jedoch nach den im Akkord-Erkennungsgebiet gespielten Akkordtypen (Dur, Moll, Septime).

Spuren

Im Gegensatz zu einer Drummaschine enthält ein Style nicht nur Rhythmusparts (Schlagzeug und Percussion), sondern auch eine melodische Begleitung mit Klavier, Gitarre, Bass, Streichern usw. Daher arbeiten die Styles mit *Spuren* – acht an der Zahl. Siehe "Arranger-Parts" auf S. 74.

Die Zuordnung der Parts zu den Spuren ist vorgegeben. So ist es z.B. nicht möglich, den AccDrums-Part auf Spur "6" aufzunehmen.

Der Grund, weshalb der AccDrums-Part der ersten und der ABass-Part der zweiten Spur zugeordnet ist, rührt daher, dass die meisten Programmierer immer mit dem rhythmischen Fundament beginnen.

Aber eben nicht alle – und in welcher Reihenfolge Sie Ihre Styles programmieren, bleibt völlig Ihnen überlassen.

Anmerkung: Obwohl es sechs (melodische) ACC-Parts gibt, verwenden viele Styles nur zwei oder drei melodische Begleitungen. Oftmals ist weniger am Ende nämlich mehr. Programmieren Sie also nie sechs melodische Spuren, bloß weil der G-70 diese Möglichkeit bietet. Wenn Sie sich nämlich einmal ein paar CDs anhören, werden Sie feststellen, dass der "große" Sound weniger von der Anzahl der Instrumente herrührt als von den richtigen Noten zum richtigen Zeitpunkt.

Schleifen und einmalige Pattern

Der G-70 verwendet zwei Pattern-Typen: Schleifen und einmalige Begleitmuster.

■Pattern-Schleifen

Pattern-Schleifen sind Begleitungen, die so oft wiederholt werden, bis Sie eine andere Division wählen oder die Arranger-Wiedergabe mit [START/STOP] anhalten. Der G-70 bietet vier programmierbare Pattern-Schleifen (MAIN [1]~[4]).

Pattern-Schleifen wählen am Ende kein anderes Pattern (weil sie nie enden): sie spielen so lange weiter, bis Sie von Hand (oder per Fuß) eine andere Division wählen.

■Einmalige Pattern

Einmalige Pattern ("Divisionen") werden nur einmal abgespielt und wählen dann eine Pattern-Schleife bzw. sorgen dafür, dass der Arranger anhält. Der G-70 bietet folgende einmalige Divisionen: INTRO [1]~4, FILL UP [1]~[3], FILL DOWN [1]~[3] und ENDING [1]~[4].

Der Divisionstyp bestimmt außerdem, wie die einzelnen Spuren abgespielt werden. Spuren einer Pattern-Schleife, die kürzer sind als die anderen, werden so oft wiederholt, bis die längste Spur ihr Ende erreicht hat. Dann beginnt ein neuer Zyklus.

Das kann man folgendermaßen nutzen: Wenn das Schlagzeug vier Takte lang dieselben Noten spielen soll, während die Rhythmusgitarre oder das Klavier vier Takte für einen Zyklus benötigen, brauchen Sie nur einen Schlagzeugtakt aufzunehmen, weil er ja so oft wiederholt wird, bis die längste Spur fertig ist.

Aufzeichnen neuer Styles

Wichtiger Hinweis

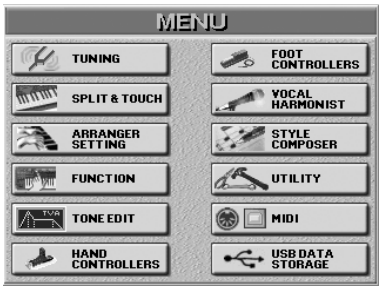
Die Style-Aufnahme und Editierung finden im Style-RAM-Speicher des G-70 statt. Wenn Sie den Style Composer-Modus nach dem Editieren verlassen (indem Sie [EXIT] drücken), warnt das Display Sie, dass der Style noch gespeichert werden muss. Wenn Sie das bis dahin noch nicht getan haben, sollten Sie dieses Sicherheitssystem unbedingt nutzen.

Drücken Sie das [YES]-Feld, um den Style zu speichern (siehe auch S. 184) bzw. [NO], wenn das nicht notwendig ist.

Hochfahren des Style-Composers

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [STYLE COMPOSER]-Feld.

Löschen des RAM-Speichers (Initialize Style)

Zuerst einmal müssen wir den Style RAM-Speicher des G-70 löschen, weil dieser bei Anwahl des STYLE COMPOSERs nicht leer ist.

(3) Drücken Sie das [INITIALIZE STYLE]-Feld in der rechten Spalte.

Diese Warnung besagt, dass das Drücken von [EXECUTE] (siehe unten) schwer wiegende Konsequenzen haben kann. Siehe "Speichern Ihres Styles" auf S. 184, wenn Sie den vorigen Style noch speichern müssen.

(4) Wenn der G-70 sofort geeignete Klänge wählen soll, können Sie eines der TEMPLATES-Felder drücken.

Die Optionen haben folgende Bedeutung:

ORCHESTR	Anwahl von Orchesterklängen für klassische und Filmmusik.
BAROQUE	Anwahl von Instrumentenklängen für Kammermusik.
ROCK	Anwahl von Klängen für Rockmusik.
FOLK	Anwahl von Klängen für Folk-Musik.
COUNTRY	Anwahl von Klängen für Country.
ELECTRONIC	Anwahl von Klängen für Dance-Musik.
POP	Anwahl von Klängen, die oft in der Popmusik verwendet werden.
JAZZ	Anwahl von Klängen für Jazzcombos.
ETHNIC	Anwahl von Klängen für ethnische Musik.

→ Wenn Sie alles selbst einstellen möchten, können Sie sofort mit "Arbeiten mit eigenen Einstellungen" unten fortfahren.

■Taktart

Vor der Aufzeichnung der ersten Spur, müssen Sie die Taktart der Begleitung festlegen. Wählen Sie "4/4" für 8 Beat- oder 16-Beat-Pattern, "3/4" für Walzer, "2/4" für Polkas und "6/8" (oder "4/4") für Märsche. Es können auch komplexe Taktarten (z.B. 5/4, 7/4 usw.) gewählt werden.

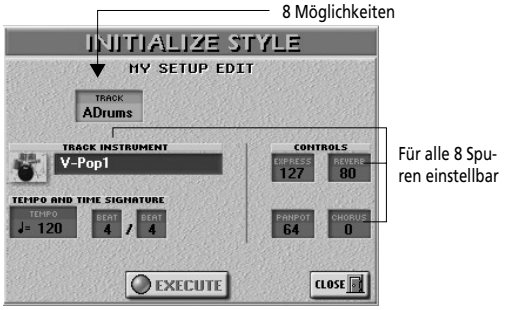
Dies Angabe muss beim Initialisieren des Style-RAM-Speichers gemacht werden (d.h. jetzt). *Diese Taktart wird von allen Divisionen und Modi verwendet.* Sie können die Pattern aber später editieren (siehe "TIME SIGNAT" auf S. 197) und z.B. angeben, dass MAIN [1] "4/4", MAIN [2] "6/8" usw. verwenden soll.

(5) Stellen Sie die Taktart ein:

- Drücken Sie das erste [BEAT]-Feld (den Zähler) und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Anzahl der Taktschläge ein.
- Drücken Sie das zweite [BEAT]-Feld (den Nenner) und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Länge der Taktschläge.
  Bei Bedarf können Sie hier bereits das Tempo einstellen (20~250). Das ist aber auch später noch möglich.
  →Fahren Sie fort mit Schritt (6) unten.

■Arbeiten mit eigenen Einstellungen

Wenn keine der Vorgaben Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie das [MY SETUP]-Feld drücken.



Hier bereiten Sie den STYLE COMPOSER vor, indem Sie die gewünschten Klänge wählen und bei Bedarf noch weitere Parameter einstellen.

Bitte absolvieren Sie die nachfolgenden Schritte so lange in der angegebenen Reihenfolge, bis Sie das System durchschauen:

(a) Drücken Sie das [TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, deren Einstellungen Sie ändern möchten.
Mit Ausnahme des Tempos beziehen sich alle angezeigten Parameter nur auf die gewählte Spur. Es stehen 8 Spuren zur Verfügung: ADrum (Schlagzeug), ABass (Bass) und Acc1~6 (melodische Begleitparts).

(b) Drücken Sie das [TRACK INSTRUMENT]-Feld, um zur TONE SELECT-Seite zu springen. (Sie können aber auch einen TONE-Taster drücken, um der Spur den gewählten Klang zuzuordnen.)
Die [SRX EXPANSION]- und [HARMONIC BAR]-Klänge stehen für Style-Spuren nicht zur Verfügung. Der AccDrums-Spur kann man nur Drum Sets zuordnen (folglich ist nur der [DRUMS]-Taster des TONE-Feldes belegt).

(c) Spielen Sie ein paar Noten auf der Tastatur, um den Klang zu beurteilen.

(d) Ändern Sie bei Bedarf die CONTROLS-Einstellungen, indem Sie die betreffenden Felder drücken und das [DATA/ENTRY]-Rad oder die [DEC]/[INC]-Taster verwenden.
Die vier Felder verweisen auf folgende Aspekte:

EXPRESS	Zeitweilige Lautstärkeänderungen (CC11).
REVERB	Hallanteil (CC91), d.h. wie stark die gewählte Spur mit Hall versehen werden soll.
PANPOT	Stereoposition der Spur (L63~0~R63).
CHORUS	Chorus-Anteil (CC93), d.h. wie stark die gewählte Spur mit Chorus versehen werden soll.

Diese Einstellungen können Ihnen z.B. dabei helfen, allen ACC1-Parts denselben Hallanteil zuzuordnen und dafür zu sorgen, dass sie sich immer in der rechten Hälfte des Stereobildes befinden. Diese Einstellungen können auch später noch geändert werden (siehe S. 188).

(e) Wiederholen Sie die Schritte (a)~(d) nun für die übrigen Spuren, Modi und Divisionen.

(f) Drücken Sie das erste [BEAT]-Feld (den Zähler) und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Anzahl der Taktschläge ein.

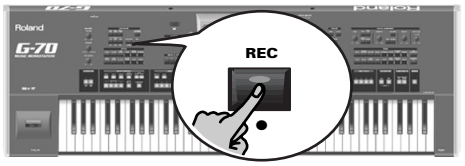
(g) Drücken Sie das zweite [BEAT]-Feld (den Nenner) und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Länge der Taktschläge.
Siehe "Taktart" oben. Bei Bedarf können Sie hier bereits das Tempo einstellen (20~250). Das ist aber auch später noch möglich.

(6) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld.
Das Display kehrt zurück zur STYLE COMPOSER-Seite, die bis jetzt nur die vorgenommenen Klangzuordnungen enthält.

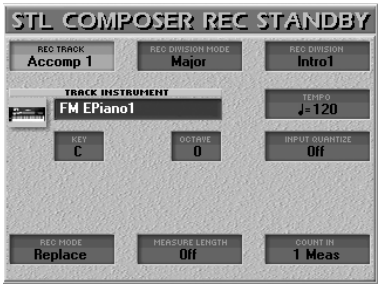
Vorbereitungen für die erste Spur

(7) Drücken Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite das DIVISION-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die Division, die Sie einspielen möchten ("Intro", "Main", "Fill" oder "Ending").

(8) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.



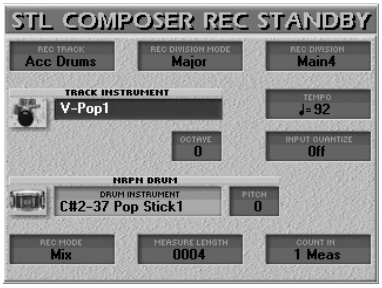
Es erscheint folgende Anzeige:



Anwahl der Spur, des Modus', der Division

Beginnen wir mit etwas Einfachem: dem Schlagzeug der MAIN [1]-Division.

(9) **Drücken Sie das [REC TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten.**
Wählen Sie "AccDrums". Die Anzeige ändert sich nun folgendermaßen (weil es für Schlagzeugspuren mehr Optionen gibt):



Wählen Sie ein Pattern. Beginnen wir doch einfach mit MAIN [1]:

(10) **Drücken Sie das [REC DIVISION]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad "Main 1".**

■Klonen leicht gemacht

Auf dieser Seite stehen zwei Klonfunktionen zur Verfügung, mit denen Sie dafür sorgen, dass der aufgezeichnete Part automatisch zu maximal vier Divisionen und drei Modi kopiert wird. Das "="-Symbol bedeutet, dass mehr als ein Pattern aufgezeichnet wird.

(11) **Wählen Sie die Modi mit dem [REC DIVISION MODE]-Feld.**
Mit diesem Parameter können Sie angeben, ob Sie die Dur-, Moll- oder Septbegleitung einspielen möchten. Wenn Sie sich die von Roland vorbereiteten Styles genauer anhören, werden Sie feststellen, dass die Pattern-Schleifen leichte und die Intro- und Ending-Pattern zum Teil große Unterschiede aufweisen. Derartige Variationen können mit dem REC DIVISION MODE-Parameter erzielt werden.

Beginnen wir mit folgenden Einstellungen. Diese bedeuten: Aufnahme des Dur-Pattern, das zu allen MAIN-Divisionen kopiert wird. Mit nur einer Aufnahme erhalten Sie also 3 (Major, minor, 7th) x 4 (MAIN 1, 2, 3, 4)= 12 identische Schlagzeugbegleitungen!

Klanganwahl

Ein anderer wichtiger Aspekt ist die Klanganwahl, weil die Adressen der Klänge und des Drum Sets am Beginn der einzelnen Divisionen aufgezeichnet werden.

(12) **Drücken Sie das [TRACK INSTRUMENT]-Feld und wählen Sie ein Drum Set.**

- Drücken Sie einen TONE-Taster im Bedienfeld und wählen Sie über das Display den benötigten Klang. Wenn er Ihnen nicht gefällt, drücken Sie ein anderes Feld.
- Wenn Sie den passenden Klang noch nicht gefunden haben, können Sie mit den Feldern [PAGE 1]~[PAGE 5] und [→] zur entsprechenden Seite gehen (falls vorhanden).
  Anmerkung: Die [SRX EXPANSION]- und [HARMONIC BAR]-Klänge stehen für Style-Spuren nicht zur Verfügung. Der AccDrums-Spur kann man nur Drum Sets zuordnen (folglich ist nur der [DRUMS]-Taster des TONE-Feldes belegt).

Spielen sie ein paar Noten auf der Tastatur, um zu ermitteln, ob sich das gewählte Drum Set für die neue Begleitung eignet. Probieren Sie eventuell auch andere Drum Sets aus.

Anmerkung: Unter "Drum Instrument & Pitch" auf S. 188 werden die Parameter NRPN DRUM und PITCH vorgestellt. Diese stehen nur für ADrum-Spuren zur Verfügung.

Festlegen der Tonart (für melodische Parts)

Wenn die Begleitung auch "funktionieren" soll, müssen Sie dem G-70 jetzt verraten, in welcher Tonart Sie spielen. Nur so ist sichergestellt, dass der G-70 die beim normalen Einsatz gespielten Akkorde auch so umsetzt, dass die Division in der gewünschten Tonart abgespielt wird.

Der G-70 erlaubt die Aufnahme von Styles in jeder beliebigen Tonart. Das funktioniert aber nur, wenn man den KEY-Parameter richtig einstellt.

Anmerkung: Die Tonart des AccDrums-Parts kann man nicht einstellen (weil das sinnlos ist).

(13) **Drücken Sie das [KEY]-Feld und stellen Sie die Tonart mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern ein.**
Wenn Sie in Fis aufnehmen möchten, müssen Sie hier "F♯" wählen; um in A aufzunehmen, müssen Sie "A" wählen usw.

■**Oktave**

Mit dem Feld neben [KEY] können Sie die Tastatur in Oktavschritten transponieren, was für extrem hohe oder tiefe Noten praktisch ist – oder um die "Nebengeräusche" bestimmter Klänge aufzeichnen zu können.

(14) Drücken Sie das [OCTAVE]-Feld und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die Transposition (–4~+4 Oktaven) ein.

Tempo

(15) Vielleicht ist das aktuelle Tempo etwas zu schnell. Drücken Sie dann das Tempofeld und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

Der hier eingestellte Tempowert wird aufgenommen und gilt fortan als Vorgabetempo. Es kann aber an mehreren Stellen im STYLE COMPOSER-Modus geändert werden. Daher können Sie hier ohne weiteres einen Wert einstellen, der Ihre technischen Fähigkeiten nicht unnötig auf die Probe stellt.

Input Quantize

INPUT QUANTIZE ist eine Funktion, mit der man geringfügige Timing-Probleme ausbügeln kann. Noten, die sich nicht an der "richtigen" Stelle befinden, werden zur nächsten Einheit verschoben.

Wählen Sie immer eine Auflösung, die dem kürzesten Notenwert des Stückes entspricht. Wenn die Begleitphrase als kürzeste Noten 1/16-Triolen verwendet, müssen Sie INPUT QUANTIZE auf "1/16t" stellen.

(16) Drücken Sie das [INPUT QUANTIZE]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad den Quantisierungswert.

Die Vorgabe, "1/16", stellt in der Regel eine gute Wahl dar. Wenn Sie Ihr Spiel nicht bereits während der Aufnahme quantisieren möchten, müssen Sie "Off" wählen.

Die Spur kann auch nachträglich noch quantisiert werden (S. 191).

Aufnahmemodus

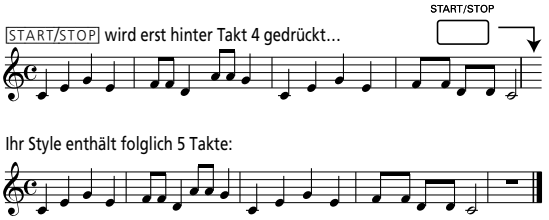
(17) Drücken Sie das [REC MODE]-Feld unten links und wählen Sie mit den DATA ENTRY [DEC]/[INC]-Tastern den Aufnahmemodus.

- **Replace**—Alles, was Sie aufnehmen, ersetzt die Daten der gewählten Spur. Dieser Modus wird automatisch für Spuren aktiviert, die noch keine Daten enthalten. Wenn Sie eine Spur wählen, die bereits Daten enthält, wird "Mix" gewählt, könnte aber zu "Replace" geändert werden, wenn Sie die vorige Version ersetzen möchten.
- **Mix**—Die neu aufgenommenen Daten werden zu den bereits vorhandenen hinzugefügt.

Festlegen der Pattern-Länge

Jedes Style-Pattern muss eine definierte Länge haben. Wenn Sie den MEASURE LENGTH-Wert *jetzt bereits* festlegen, erspart Ihnen das eine Menge Ärger.

Der Arranger hängt am Ende einer Spur nämlich gerne einen Takt an, was darauf zurückzuführen ist, dass man die Aufnahme etwas zu spät anhält (d.h. etwas hinter dem letzten "Musiktakt"). Somit nimmt man oft 5 Takte statt 4 auf:



Außerdem werden alle Pattern im STYLE COMPOSER-Modus so lange in einer *Schleife* abgespielt, bis Sie den [START/STOP]-Taster drücken. Die falsche Taktanzahl (5 statt 4) bringt Sie garantiert aus dem Konzept. Folglich sollten Sie die Pattern-Länge jetzt bereits festlegen.

(18) Drücken Sie das [MEASURE LENGTH]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Länge.

Der Einstellbereich lautet 1~136 (je nach Taktart eventuell mehr) und "Off". Wählen Sie "Off", wenn Sie noch nicht genau wissen, wie lang das Pattern sein soll. Dann wird die Länge eingestellt, sobald Sie die Aufnahme anhalten.

Für jede Spur und jede Division kann eine andere Länge gewählt werden.

Anmerkung: Selbst einmalige Pattern werden im STYLE COMPOSER-Modus geschleift.

Schließlich müssen wir noch einen Parameter einstellen:

(19) Bestimmen Sie die Länge des Einzählers vor dem Aufnahmestart, indem Sie das [COUNT-IN]-Feld drücken und mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern eine der folgenden Optionen wählen:

Off: Kein Einzähler. Die Aufnahme beginnt, sobald Sie den [START/STOP]-Taster drücken (während [REC ●] blinkt).

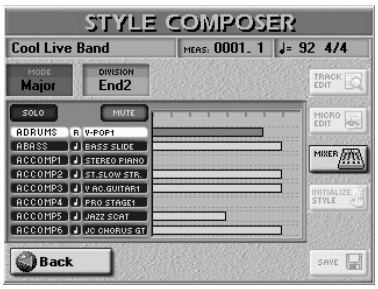
1 Meas: Die Aufnahme beginnt nach einem 1-taktigen Einzähler.

2 Meas: Die Aufnahme beginnt nach einem 2-taktigen Einzähler.

Wait Note: Die Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur eine Note spielen. (Hier erklingt kein Einzähler.)

Aufnahme

(20) Drücken Sie den START/STOP-Taster. Je nach der Count-In-Einstellung, zählt das Metronom nun ein – und dann beginnt die Wiedergabe.



Anmerkung: Die Aufnahme kann auch mit einem an die FOOT SWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster gestartet werden. Siehe "Start/Stop" auf S. 69.

Bei Bedarf können Sie zuerst die Bassdrum einspielen. Wenn Sie die Spurlänge festgelegt haben (siehe oben), springt der Style Composer am Ende des Pattern zurück zum Beginn. Im zweiten Durchgang kann dann die Snare, im dritten die HiHat usw. aufgenommen werden.

Während der Aufnahme eines anderen Parts (ABass~Acc6) sollten Sie sich genau wie in einer Live-Situation verhalten: Fügen Sie Modulation und Pitch Bend hinzu und verwenden Sie bei Bedarf das an die HOLD FOOTSWITCH-Buchse angeschlossene Haltepedal.

(21) Drücken Sie START/STOP noch einmal, um die Aufnahme anzuhalten.
Es erscheint folgende Anzeige:

Anhören des Styles & Hinzufügen weiterer Spuren

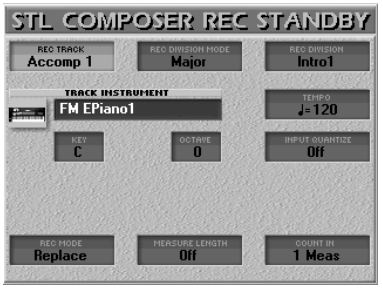
(1) Drücken Sie den START/STOP-Taster erneut, um sich die Spur anzuhören.
Die STYLE COMPOSER-Seite enthält zwei Felder, mit denen Sie das Pattern wählen können, das Sie sich anhören möchten. Um es aufzurufen, verfahren Sie folgendermaßen:

(2) Drücken Sie das MODE-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder dem DEC/INC-Tastern "Major", "minor" bzw. "7th".
Es kann nur jeweils ein Modus für die Wiedergabe gewählt werden.

(3) Drücken Sie das DIVISION-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern eine Division (Intro 1~4, Main 1~4, Intro 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4).
Es kann nur jeweils eine Division für die Wiedergabe gewählt werden.

Wenn Ihnen der Schlagzeugpart gefällt, fahren Sie fort mit "Speichern Ihres Styles". Sonst können Sie eine neue Version aufzeichnen:

(4) Drücken Sie den REC ●-Taster, um zu folgender Seite springen.



(5) Wählen Sie den Mode und die Division, die Sie neu einspielen möchten.

(6) Drücken Sie das REC MODE-Feld und wählen Sie...

Replace: Ersetzen der alten Daten durch eine neue Version.

Mix: Hinzufügen von Noten, die Sie vorhin vergessen haben.

(7) Fahren Sie fort mit Schritt (16) auf S. 182.

Speichern Ihres Styles

Speichern Sie Ihre Style so oft wie möglich. Wenn nämlich in diesem Moment jemand Ihren G-70 ausschaltet, ist alles bis jetzt Aufgenommene verloren.

(1) Drücken Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite das [SAVE]-Feld.
Das Display ändert sich zu:

Hier können Sie den aktuellen Style im internen Speicher, auf einer Speicherkarte oder einer Diskette sichern.

- Wählen Sie mit [EXTERNAL MEMORY], [FLOPPY] oder [INTERNAL MEMORY] den Bereich, wo der Style gespeichert werden soll.
- Geben Sie der Datei einen Namen.
  Siehe S. 48. Bei Bedarf können Sie auch die COUNTRY- und GENRE-Infos für die STYLE FINDER-Funktion eingeben (nur belegt, wenn Sie den internen Speicher oder eine Speicherkarte wählen).

  Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie das für Sie praktischere Verfahren.

(2) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.
Der G-70 kehrt zurück zur STYLE COMPOSER-Seite.

Aufzeichnen anderer Spuren und Divisionen

Nun können Sie die zweite Spur aufzeichnen – wahrscheinlich den Bass. Wenn Sie die Führung noch einmal wünschen, kehren Sie zurück zu S. 180. Vergessen Sie nicht, die Tonart des Bassparts einzustellen (siehe "Festlegen der Tonart (für melodische Parts)" auf S. 181).

Sobald die erste Division vorliegt, können Sie sich an die zweite machen. Am besten verwenden Sie die Klonfunktion (S. 181), um immer gleich mehrere Pattern aufzuzeichnen.

Vergessen Sie die Fill-Ins, die Intros und Ending-Phrasen nicht. Es gibt zwei Gruppen zu je drei Fill-Ins: "Up" 1~3 und "Dwn" 1~3. "Up"-Fills werden verwendet, wenn Sie den [AUTO FILL IN]-Taster aktivieren und dann einen VARIATION-Taster einer höheren Nummer (Überleitung von [1] zu [2] z.B.) drücken.

"Dwn"-Fills werden verwendet, wenn Sie den [AUTO FILL IN]-Taster aktivieren und dann einen VARIATION-Taster einer kleineren Nummer drücken.

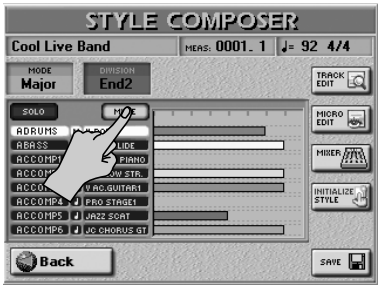
Intros werden in der Regel am Beginn eines Stückes verwendet und **End**-Phrasen sorgen für einen professionellen Schluss.

Anmerkung: Die ABass-Spur ist monophon. Es können also nur jeweils Einzelnoten aufgezeichnet werden.

Stummschalten bestimmter Spuren während der Aufnahme

Nach der Aufnahme mehrerer Spuren lenkt Sie der eine oder andere Part eventuell ab. Daher erlaubt der G-70 das Stummschalten bestimmter Spuren, die Sie *während der Aufnahme* nicht hören möchten.

(1) Drücken Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite (die jetzt wahrscheinlich angezeigt wird) das [MUTE]-Feld und anschließend die Zeilen der Spuren, die Sie nicht hören möchten. Solche Spuren werden mit einem "M" gekennzeichnet.



(2) Drücken Sie das [MUTE]-Feld noch einmal, um diese Funktion auszuschalten.
Anmerkung: Diese Stummschaltung gilt nur für die STYLE COMPOSER-Seite. Während der Arbeit mit dem Arranger werden alle Spuren, die Daten enthalten, auch abgespielt. Verwenden Sie die ERASE-Funktion zum Entfernen von Parts, die nicht in Ihren Begleitungen auftauchen sollen (siehe S. 192).

■Solo

Um sich eine Spur separat anzuhören, müssen Sie das [SOLO]-Feld und anschließend das Feld der gewünschten Spur drücken. Starten Sie danach die Wiedergabe. Die gewählte Spur wird mit einem "S" gekennzeichnet und alle anderen Spuren werden stummgeschaltet. Die gewünschte Spur kann auch mit den Tastern [▲][▼] gewählt werden.

Drücken Sie das [SOLO]-Feld noch einmal, um diese Funktion auszuschalten.

Anmerkungen

■Ein paar Tipps für die Programmierung

Wenn Sie sich die Werks-Styles ein paar Mal anhören, werden Sie feststellen, dass die Divisionen eines Styles einander ähneln und dass die "Entwicklung" vor allem vom Hinzufügen weiterer Instrumente zu ansonsten identischen Parts herrührt. So enthält die MAIN [2]-Division beispielsweise außer dem Schlagzeug, dem Bass und der Orgel von MAIN [1] noch eine elektrische Gitarre, während die Basis in MAIN [2] oft unverändert bleibt.

Moral: Programmieren Sie immer zuerst die komplexeste Begleitung (MAIN [4]) und klonen Sie alle anderen Pattern-Schleifen (S. 181). Wählen Sie dann die MAIN [3]-Division und löschen Sie bestimmte Parts (S. 192), um einen etwas dezenteren Eindruck zu erzielen.

Wählen Sie danach das MAIN [2]-Pattern und löschen Sie sowohl die Glocken als auch die verzerrte Gitarre.

Metronom

Im Style Composer-Modus erklingt das Metronom so lange während der Aufzeichnung, bis Sie es mit dem TEMPO [METRONOME]-Taster ausschalten. Wenn Sie das Metronom auch während der Kontrolle der aufgenommenen Parts benötigen, müssen Sie einen anderen Metronom-Modus wählen. Siehe "Metronom-Parameter" auf S. 72.

Wiedergabe im Arranger-Modus

Anmerkung: Speichern Sie Ihren Style, bevor Sie ihn mit dem Arranger ausprobieren.

Wenn der Style während der Wiedergabe im Arranger-Modus plötzlich anhält, versuchen Sie es einmal mit anderen Akkorden. Vielleicht haben Sie nämlich nur das Dur-Pattern aufgezeichnet, so dass der Arranger beim Spielen eines Moll- oder Septakkordes ein leeres Pattern wählt. Stellen Sie den Mode-Parameter anfangs auf "M= m=7", bis Sie das System des G-70-Arrangers durch und durch beherrschen. Dann klingen jene drei Pattern zwar gleich, aber wenigsten fällt der Arranger beim Spielen eines Moll- oder Durakkords nicht mehr aus.

Arbeiten mit existierenden Styles

Ein anderer Ansatz für die Style-Programmierung ist die Verwendung von Phrasen anderer Styles. Mit dem G-70 können Sie:

- Einen Style wählen (um ihn zum Style-RAM-Speicher zu kopieren) und anschließend editieren.
- Eine oder alle Spuren der gewünschten Division kopieren.
- Nur ein paar Noten eines existierenden Parts kopieren.
- Spuren oder Noten von einer Division zu einer anderen kopieren.
  Mithin können Sie sich neue Styles auch im "Baukastenverfahren" erstellen.

  Anmerkung: Eine AccDrums-Spur kann nicht zu einer anderen (AccBass~Acc6) kopiert werden. Und ein Basspart kann nur zu einer ABass-Spur kopiert werden. Accomp-Spuren können hingegen zu jeder beliebigen Accomp-Spur kopiert werden.

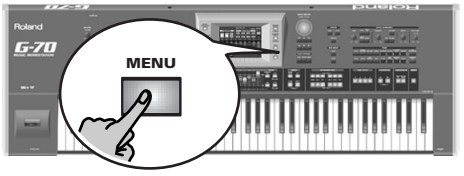
  Anmerkung: Wenn der Style-RAM-Speicher bereits neue Daten enthält, sollten Sie sie vor Ausführen der Kopie sichern. Der G-70 bietet keine Undo-Funktion. Speichern Sie den Style also vor Ausführen der Kopie, um den vorigen Zustand im Fall der Fälle wiederherstellen zu können. Siehe "Speichern Ihres Styles" auf S. 184.

Beginnen mit allen Spuren eines existierenden Styles

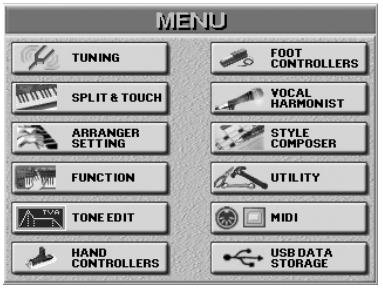
Der einfachste Ausgangspunkt hierfür ist die Anwahl eines Werks-Styles, der dann editiert wird.

(1) Wählen Sie den gewünschten Style (siehe S. 26).

(2) Drücken Sie den [MENU]-Taster.



Das Display ändert sich zu:



(3) Drücken Sie das [STYLE COMPOSER]-Feld.

(4) Ändern Sie die Style-Daten.

Kopieren einzelner Style-Spuren

Mit der COPY-Funktion können einzelne Spuren, Modi und Divisionen kopiert werden, die dann vorhandene Parts ersetzen, während weiterhin die übrigen Parts des Styles im RAM-Speicher verwendet werden.

(1) Drücken Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite das [TRACK EDIT]- und danach das [COPY]-Feld.

(2) Drücken Sie das [Source]-Feld.

(3) Wählen Sie den Style, der den/die gewünschte(n) Spur(en) enthält:

■**Anwahl eines Werks-Styles**

Wählen Sie mit den STYLE-Tastern sowie den Feldern im Display den gewünschten Style. Das blaue Feld zeigt den Namen des Styles an, der als Quelle fungiert.

■**Anwahl eines 'externen' Styles**

Sie können auch einen Style im internen Speicher, auf einer Diskette oder einer Speicherkarte verwenden.

- Drücken Sie das [DISK USER]-Feld, um zur STYLE FINDER-Seite zu springen:

- Die Vorgehensweise wird unter "Style Finder: Schnelle Suche nach Styles" auf S. 86 beschrieben.
- Drücken Sie das Feld des benötigten Styles (seine Name erscheint auf einem orangenen Hintergrund).
- Drücken Sie das [GET IT]-Feld, um zur STYLE TRACK EDIT/COPY-Seite zurückzukehren.

(4) Drücken Sie das [TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Spur, die Sie kopieren möchten.
Sie können auch "ALL" wählen, um alle Spuren eines Modus'/einer Division zu kopieren. Dann wird DESTINATION TRACK ebenfalls auf "ALL" gestellt.

(5) Wiederholen Sie das mit dem [MODE]- und [DIVISION]-Feld, um den Modus (Major, Minor, 7th, ALL) und die Division (Int 1~4, Int ALL, Main 1~4, Main ALL, FDw 1~3, FDw ALL, FUp 1~3, FUp ALL, End 1~4, End ALL) zu wählen.

(6) Drücken Sie das [LISTEN]-Feld, um sich das als Quelle gewählte Pattern anzuhören.
Anmerkung: LISTEN ist nicht belegt, wenn Sie für MODE oder DIVISION "ALL" wählen.

■**FROM**

Wählen Sie die Position, an der sich das erste benötigte Ereignis befindet.

(7) Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] der FROM-Zeile und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Position des Ausgangspunktes ein.
Laut Vorgabe werden die FROM-Parameter auf "Bar 1, Beat 1, CPT 0" gestellt.

■**TO**

Die TO-Position verweist auf das Ende des zu kopierenden Ausschnitts. Laut Vorgabe sind die TO-Werte so eingestellt, dass die gesamte Spur kopiert wird.

(8) Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die gewünschte Position.
Um einen ganzen Takt zu kopieren, müssen Sie den Beginn des nächsten Taktes wählen. Beispiel: um die Takte 1~4 zu kopieren, müssen Sie "FROM 1-1-0/TO 5-1-0" einstellen.

(9) Drücken Sie das [LISTEN]-Feld, um sich den gewählten Ausschnitt anzuhören.

(10) Drücken Sie das [Destination]-Feld.

■**COPY MODE**

Für den Kopiervorgang stehen zwei Modi zur Verfügung:

Replace: Die Daten im gewählten Bereich der Quellspur überschreiben die Zielspur.

Mix: Die Daten im gewählten Bereich der Quellspur werden zu jenen der Zielspur hinzugefügt.

In beiden Fällen könnte sich die Länge der Zielspur ändern, wenn die Quellspur länger ist.

Anmerkung: Wenn der Style-RAM-Speicher bereits neue Daten enthält, sollten Sie sie vor Ausführen der Kopie sichern. Der G-70 bietet keine Undo-Funktion. Speichern Sie den Style also vor Ausführen der Kopie, um den vorigen Zustand im Fall der Fälle wiederherstellen zu können. Siehe "Speichern Ihres Styles" auf S. 184.

(11) Drücken Sie das [COPY MODE]-Feld und wählen Sie mit den [DEC]/[INC]-Tastern "Replace" oder "Mix".

(12) Drücken Sie das [TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die Spur, zu der die Daten kopiert werden sollen.
Anmerkung: AccDrums-Daten können nur zu AccDrums-Spuren kopiert werden. Und ein Basspart kann nur zu einer ABass-Spur kopiert werden. Wenn Sie für SOURCE [TRACK] "ALL" gewählt haben, wird dieser [TRACK]-Parameter ebenfalls auf "ALL" gestellt.

(13) Wiederholen Sie diesen Vorgang mit dem [MODE]- und [DIVISION]-Feld, um den Modus (Major, Minor, 7th, ALL) und die Division (Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4, ALL) zu wählen.
Anmerkung: Wenn Sie für SOURCE [MODE]/[DIVISION] "ALL" gewählt haben, wird dieser [MODE]/[DIVISION]-Parameter ebenfalls auf "ALL" gestellt.

(14) Drücken Sie das [COPY TIMES]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Anzahl der Kopien. Wählen Sie "1", wenn die Passage nur ein Mal kopiert werden soll.

(15) Drücken Sie das [LISTEN]-Feld, um sich die Zielspur anzuhören.
Die **INTO**-Position bezeichnet die Stelle, wo sich der Beginn des gewählten Quellausschnitts nach der Kopie befindet. Um die Quelldaten zum Beginn der Zielspur zu kopieren, müssen Sie BAR= "1", BEAT= "1" und CPT= "0" wählen.

(16) Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern die Zielposition (INTO) ein.

(17) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Daten zu kopieren.

Schnelles Editieren von Styles mit weiteren Aufnahmen

Hinzufügen weiterer Noten in Echtzeit

Zum Ergänzen eines existierenden Parts müssen Sie folgendermaßen verfahren:

- Wählen Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite die Division, die Sie ändern möchten (S. 181).
- Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster, das [REC MODE]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern "Mix".
- Wählen Sie die Spur und drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme zu starten. Spielen Sie die fehlenden Noten ein.

Hinzufügen von Verzierungen in Echtzeit

Um Spielhilfedaten (Modulation, Pitch Bend, Hold, Expression) in eine Spur einzubauen, müssen Sie REC MODE= "Mix" wählen. Bedienen Sie an den gewünschten Stellen die Spielhilfe (BENDER/MODULATION-Hebel, optionaler Fußtaster für Haltebefehle, optionales Schwellpedal für Expression-Befehle).

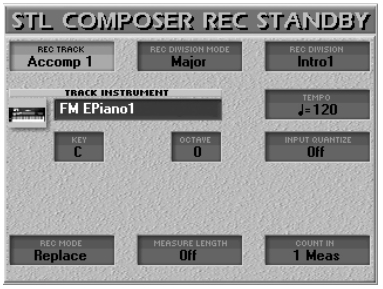
Hinzufügen/Ändern der Spureinstellungen

Folgende Vorgänge erfordern eine Aufzeichnung im "Mix"-Modus, bei der Sie jedoch weder auf der Tastatur spielen, noch die Spielhilfen verwenden dürfen. Solange Sie keine stufenlosen Wertänderungen (z.B. Panoramabewegungen) aufzeichnen möchten, können Sie die Aufnahme nach dem ersten Schlag bereits anhalten. Statische Einstellungen werden nämlich immer am Beginn einer Spur gespeichert.

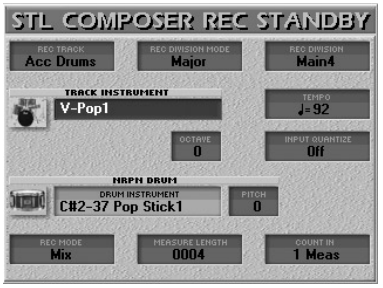
■Klang-/Drum Set-Anwahl

Um einer existierenden Style-Spur einen anderen Klang bzw. ein anderes Drum Set zuzuordnen, verfahren Sie folgendermaßen:

(1) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.



(2) Drücken Sie das [TRACK]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die Spur, der Sie einen Klang/ein Drum Set zuordnen möchten.
Wenn Sie "AccDrums" wählen, sieht das Display etwas anders aus:



(3) Wählen Sie die DIVISION und den MODE, deren/dessen Einstellungen Sie ändern möchten und eventuell auch alle Klone (S. 181).

(4) Drücken Sie das [REC MODE]-Feld und wählen Sie mit den [DEC]/[INC]-Tastern "Mix". (Hier gehen wir davon aus, dass die Spur bereits Daten enthält.)

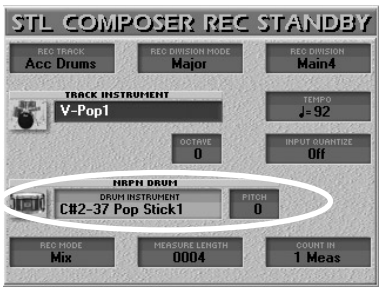
(5) Wählen Sie den neuen Klang (das Drum Set), indem Sie das [TRACK INSTRUMENT]-Feld drücken und dann die Display-Felder und die TONE-Taster verwenden. Drücken Sie schließlich [EXIT], um zur obigen Seite zurückzukehren.

Anmerkung: Unter "Drum Instrument & Pitch" finden Sie noch weitere Parameter für die AccDrums-Spur (die Sie eventuell vor Ausführen von Schritt (6) einstellen möchten).

(6) Drücken Sie [START/STOP], um die Aufnahme zu starten.

(7) Drücken Sie [START/STOP] nach dem ersten oder zweiten Taktschlag noch einmal (warten Sie jedoch, bis der Einzähler, falls vorhanden, vorüber ist).
Damit ist der neue Klang gewählt und seine Adresse ersetzt jene des vorigen Klangs.

■Drum Instrument & Pitch



Nach Anwahl der "AccDrums"-Spur können Sie die Tonhöhe bestimmter Drum Set-Klänge ändern. Die editierbaren Instrumente und ihre Notennummern lauten:

C#2/37 Side Stick	E3/52 Chinese Cymbal
D2/38 Stand.2 Snare 1	G#3/56 Cowbell
E2/40 Stand 2. Snare 2	A3/57 Crash Cymbal 2
F2/41 Low Tom 2	F4/65 High Timbale

Anmerkung: Die Namen der Schlagzeug-/Percussion-Klänge richten sich nach dem gewählten Drum Set. Normalerweise ähneln sie jedoch jenen der oben erwähnten Klänge.

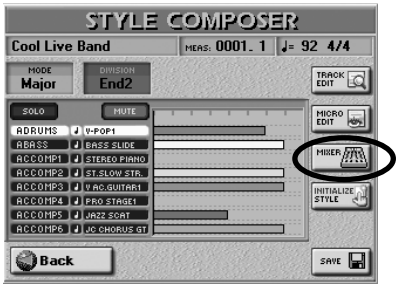
- Wählen Sie auf der oben gezeigten Seite die AccDrums-Spur.
- Wählen Sie die Division, deren Einstellungen Sie ändern möchten und eventuell auch alle Klone (S. 181).
- Drücken Sie das [REC MODE]-Feld und wählen Sie mit den [DEC]/[INC]-Tastern "Mix". (Hier gehen wir davon aus, dass die Spur bereits Daten enthält.)
- Drücken Sie das [NRPN DRUM]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern das Schlagzeuginstrument, dessen Tonhöhe Sie ändern möchten.
- Drücken Sie das [PITCH]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad die gewünschte Tonhöhe ("–64~+63").
Spielen Sie auf der Tastatur, um das Ergebnis zu beurteilen.
- Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme zu starten.
- Drücken Sie [START/STOP] nach dem ersten oder zweiten Taktschlag noch einmal (warten Sie jedoch, bis der Einzähler, falls vorhanden, vorüber ist).

Expression, Panpot, Reverb, Chorus

Etwaige Änderungen der Parameter "Expression", "Panpot", "Reverb" (Send) und "Chorus" (Send) werden nach dem gleichen Muster vorgenommen wie die Klangzuordnung für existierende Spuren.

(1) Halten Sie die Style-Wiedergabe an (falls sie gerade läuft).

(2) Drücken Sie auf der STYLE COMPOSER-Seite das [MIXER]-Feld.



Das Display ändert sich zu:

(3) Wählen Sie eine Spur, indem Sie sie im Display drücken.
Der Name jener Spur erscheint auf gelbem Hintergrund.

(4) Wählen Sie den MODE und die DIVISION, der/die geändert werden soll.

(5) Drücken Sie das [REC]-Feld der Parameter, deren Einstellungen Sie aufnehmen möchten.
Aktivieren Sie es nur für Parameter, deren Einstellungen Sie aufzeichnen möchten. Um ganz sicher zu gehen, sollten Sie nur jeweils eine Änderung aufzeichnen.

(6) Drücken Sie das Feld des Parameters, dessen Einstellung Sie ändern möchten ([EXPRESSION], [PANPOT], [REVERB SEND] oder [CHORUS SEND]).

(7) Stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
REVERB SEND und CHORUS SEND vertreten den *Hinwegpegel* und geben also an, wie stark die betreffende Spur vom Hall- oder Chorusprozessor bearbeitet werden soll. Die Einstellungen der Effektprozessoren selbst müssen mit den STYLE MAKEUP TOOLS geändert werden – und zwar nach der Style-Programmierung (der Style Composer wertet die MAKEUP TOOLS-Einstellungen nämlich aus und löscht Sie, wenn Sie den Style speichern).

Langsame Änderungen der Stereoposition einer Spur könnten bestimmte Pattern interessanter gestalten. So etwas funktioniert vor allem mit Synthesizer- und Gitarrenparts. Derartige stufenlose Änderungen setzen allerdings voraus, dass Sie die Aufnahme erst am Ende des Pattern anhalten.

(8) Drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.

(9) Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme zu starten.
Wenn Sie eine statische Einstellung ändern, können Sie die Aufnahme bereits beim zweiten Taktschlag anhalten.

(10) Drücken Sie [START/STOP] noch einmal, um die Aufnahme wieder anzuhalten.

(11) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zur STYLE COMPOSER-Seite zurückzukehren.

Ein Wort zum Mixer

Die STYLE MIXER-Funktionen können auf drei Arten genutzt werden: Um Einstellungen während der Wiedergabe auszuprobieren, ohne sie gleich aufzuzeichnen; um die auf dieser Seite angebotenen Ereignisse aufzuzeichnen und zum Ändern bestimmter (d.h. nicht aller) hier verfügbaren Parameterwerte.

Für den ersten Ansatz müssen Sie die Style-Wiedergabe starten, danach die STYLE MIXER-Seite aufrufen und schließlich die gewünschten Änderungen vornehmen. (Diese werden nicht aufgezeichnet und bei Erreichen des Pattern-Beginns wieder zurückgestellt.)

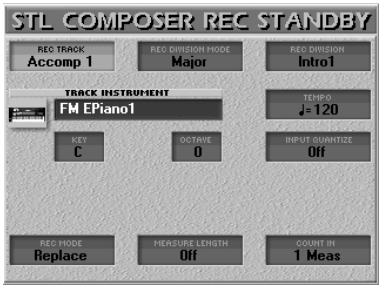
Für den zweiten Ansatz müssen Sie die Style-Wiedergabe anhalten, die STYLE MIXER-Seite wählen und mit Schritt (3) fortfahren.

Das dritte Verfahren (eine Art Punch-In) erfordert das Aufrufen der STYLE MIXER-Seite sowie das Drücken von RECORDER [REC ●] und [START/STOP], um die Aufnahme zu starten. Bei Erreichen der Stelle, an der Sie die aufgezeichnete Einstellung ändern möchten, müssen Sie das zugeordnete [REC]-Feld drücken und den Wert ändern. Am Ende des Pattern wird die Aufnahme automatisch deaktiviert (die Wiedergabe läuft aber noch weiter).

Ändern des Vorgabetempos

Zum Ändern des Style-Tempos müssen Sie folgendermaßen verfahren.

(1) Wechseln Sie zur STYLE COMPOSER-Seite und drücken Sie den RECORDER [REC ●]-Taster.



Hier braucht keine besondere Spur, Division bzw. kein spezieller Modus gewählt zu werden, weil der Tempowert für alle Spuren und Begleitmuster gilt.

(2) Drücken Sie das [TEMPO]-Feld und stellen Sie den Wert (20~250) mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern ein.

(3) Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um einen oder zwei Taktschläge aufzunehmen und halten Sie die Aufnahme wieder an.
Spielen Sie auf keinen Fall auf der Tastatur und verwenden Sie keine mit dem G-70 verbundene Spielhilfe!

Anmerkung: Der zuletzt aufgezeichnete Tempowert wird als Vorgabetempo verwendet.

'Track Edit'-Funktionen für Styles

Alle Display-Seiten des Style Track Edit-Modus' enthalten ein [Back]-Feld, mit dem man zur STYLE COMPOSER-Seite springen kann.

Die STYLE TRACK EDIT-Funktionen sind jenen des 16-Spur-Sequenzers sehr ähnlich. Wenn Sie jene Funktionen bereits verwendet haben, werden Sie sofort begreifen, wie sich die STYLE TRACK EDIT-Funktionen verhalten.

Beginnen wir mit ein paar Tipps für die Style-Editierung:

(a) Speichern Sie den Style, bevor Sie weitermachen. Dann können Sie nämlich wieder die ursprüngliche Fassung aufrufen, wenn die Änderung nicht den gewünschten Effekt hat. Siehe "Speichern Ihres Styles" auf S. 184.

(b) Wählen Sie die Spur(en) und das/die Pattern, die editiert werden soll(en).

(c) Wählen Sie den Bereich ("FROM" bis "TO"), der geändert werden soll.

(d) Geben Sie an, was geändert werden und wie das geschehen soll: Drücken Sie das gewünschte Feld und verwenden Sie das [DATA/ENTRY]-Rad oder die [DEC]/[INC]-Taster.

(e) Bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie das [EXECUTE]-Feld drücken.

(f) Speichern Sie den Style erneut.

Die STYLE TRACK EDIT-Ebene des STYLE COMPOSERs umfasst 12 Funktionen: Quantize, Erase, Delete, Copy, Insert, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, Global Change, Shift Clock, Track Length und Time Signat. Außerdem gibt es einen MICRO EDIT-Bereich, wo man einzelne Ereignisse hinzufügen, löschen und ändern kann. Siehe S. 197.

Die Anwahl der STYLE TRACK EDIT-Funktion erfolgt nach folgendem Muster:

(1) Laden Sie den Style, den Sie editieren möchten (wenn er sich noch nicht im Style-RAM-Speicher des G-70 befindet).

(2) Drücken Sie den [MENU]-Taster und danach das [STYLE COMPOSER]-Feld.

(3) Drücken Sie das [TRACK EDIT]-Feld.

(4) Drücken Sie ein Feld in den obersten beiden Zeilen, um die gewünschte STYLE TRACK EDIT-Funktion zu wählen.
Wenn Sie nach Aufrufen einer dieser Funktionen und Ändern der Werte beschließen, die Funktion nicht zu verwenden, dürfen Sie auf keinen Fall das [EXECUTE]-Feld drücken.

(5) Wählen Sie die Spuren, Modi und Divisionen, die editiert werden sollen.

(6) Wählen Sie den Bereich ("FROM" bis "TO"), der geändert werden soll.
Mit den FROM- und TO-Parametern wählen Sie die Positionen (Takt/Schlag/Clock) des Ausschnitts, in dem etwas geändert werden soll.

Beispiel: Um die Takte 1~4 der gewählten Spur zu ändern, müssen Sie folgende Werte eingeben.

FROM: BAR= 0001	TO: BAR= 0005
BEAT= 01	BEAT= 01
CPT= 000	CPT= 000

(7) Geben Sie an, was geändert werden und wie das geschehen soll: Drücken Sie ein Parameterfeld (rechts neben der FROM/TO-Sektion) und verwenden Sie das [DATA/ENTRY]-Rad oder die [DEC]/[INC]-Taster.

(8) Bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie das [EXECUTE]-Feld drücken.

(9) Speichern Sie Ihren Style.

QUANTIZE

Diese Funktion brauchen Sie, wenn Sie während der Aufnahme keine Quantisierung verwendet haben und danach merken, dass das Timing nicht überall perfekt ist. Wenn nur die Noten eines bestimmten Abschnitts quantisiert zu werden brauchen, können Sie jenen Bereich mit den FROM/TO-Parametern abgrenzen.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Pattern])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Pattern) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Pattern])—Wählen Sie hier den letzten Takt, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderungen nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen.

■TO NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■Feineinstellung des Notenbereichs

Bevor Sie "FROM NOTE" (und eventuell "TO NOTE") einstellen, sollten Sie festlegen, wie Sie die Notenangaben verwenden möchten. Für bestimmte Optionen ist "FROM NOTE" nämlich nicht belegt, so dass man diese Position gar nicht erst einzustellen braucht.

EQUAL	Nur die gewählte Note (Notenname/Notennummer) wird geändert. (Diese Note kann im TO NOTE-Feld gewählt werden.)
UNEQUAL	Mit Ausnahme der gewählten Note werden alle Noten geändert. (Diese Note kann im TO NOTE-Feld gewählt werden.)
HIGHER	Nur Noten oberhalb der gewählten werden geändert. (Diese Note kann im THAN NOTE-Feld gewählt werden.)
LOWER	Nur Noten unterhalb der gewählten werden geändert. (Diese Note kann im THAN NOTE-Feld gewählt werden.)
INSIDE	Nur die Noten zwischen FROM NOTE und TO NOTE werden geändert.
OUTSIDE	Nur Noten unterhalb FROM NOTE und oberhalb TO NOTE werden geändert.

Siehe auch "Feineinstellung des Notenbereichs" auf S. 161.

■RESOLUTION (1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64)

Mit diesem Parameter stellen Sie die Auflösung der Quantisierung ein. Wählen Sie immer den Wert der kürzesten Note, die Sie aufgenommen haben. Sonst klingt der Part nämlich nicht mehr, wie Sie ihn gespielt haben, weil kürzere Noten zu den falschen Stellen verschoben werden.

■STRENGTH (0%~100%)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie genau das Timing korrigiert werden soll. "0%" bedeutet, dass der gewählte RESOLUTION-Wert nicht verwendet wird ("0%-Korrektur"). "100%" bedeutet, dass alle Noten zur mathematisch richtigen Position verschoben werden.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

ERASE

ERASE erlaubt ein selektives Löschen der gewählten Daten innerhalb des gewählten Ausschnittes oder für die gesamte Spur (bzw. alle Spuren). Wenn Sie DATA TYPE auf "ALL" stellen, fügt ERASE die entsprechende Anzahl Pausen ein, so dass der betreffende Bereich hinterher leer ist. Wenn Sie auch die Takte selbst entfernen möchten, müssen Sie DELETE (siehe unten) verwenden.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Pattern])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■TO

Anfangs wird für TO die Position des letzten Ereignisses der gewählten Spur (nach Anwahl von "ALL" des gesamten Pattern) eingetragen.

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Pattern])—Wählen Sie hier den letzten Takt, der editiert werden soll.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.
- CPT (1~119)—Verweist auf das letzte Clock, das von dem Editiervorgang betroffen ist. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderungen nicht exakt bis zum gewählten Taktschlag reichen soll.

  Anmerkung: Wenn Sie nur eine Note (bzw. einen Befehl) editieren möchten, sollten Sie das auf der STYLE MICRO EDIT-Seite tun (S. 197).

■DATA TYPE

Wählen Sie hier den zu editierenden Datentyp.

ALL: Alle nachstehend erwähnten Parameter.

Note: Nur Notenbefehle.

Modulat: CC01-Befehle, die in der Regel Vibrato erzeugen (also die Verwendung des BENDER/MODULATION-Hebels).

PanPot: CC10-Befehle für die Einstellung/Änderung der Stereoposition.

Express: CC11-Befehle für vorübergehende Lautstärkeänderungen. Dieser Parameter kann auch auf der MIXER-Seite editiert werden (siehe S. 188).

Reverb: Hallanteil, d.h. wie stark die gewählte Spur mit Hall versehen werden soll. Dieser Parameter kann auch auf der MIXER-Seite editiert werden (siehe S. 188).

Chorus: Chorus-Anteil, d.h. wie stark die gewählte Spur mit Chorus versehen werden soll. Dieser Parameter kann auch auf der MIXER-Seite editiert werden (siehe S. 188).

Prog. C.: Programmwechsel für die Anwahl von Klängen und Drum Sets. Achtung: Wenn Sie Programmwechsel löschen, werden auch die damit verknüpften Bankwechsel (CC00 und CC32) entsorgt.

P.Bender: Pitch Bend-Daten (d.h. die Verwendung des BENDER/MODULATION-Hebels).

NRPN Dr: Tonhöhenänderung bestimmter Schlagzeuginstrumente. Siehe S. 188.

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der DATA TYPE-Parameter (siehe oben) auf "Note" gestellt wurde. Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen. Siehe auch "Feineinstellung des Notenbereichs" auf S. 191.

■TO NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

DELETE

Im Gegensatz zur ERASE-Funktion entfernt DELETE nicht nur die Daten, sondern auch die gewählten Takte/Schläge/CPT-Einheiten, so dass alle Daten hinter der TO-Position zum Beginn der Spur(en) verschoben werden. Aus diesem Grund können Sie keinen Datentyp wählen.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wählen Sie "ALL", um alle Spuren zu editieren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■FROM/TO

FROM verweist auf die Position, ab der die Daten editiert werden. Die Position wird im Format "Takt-Schlag-CPT" angegeben. TO verweist auf die Position, bis zu der die Änderung reichen soll (Takt-Schlag-CPT). Siehe S. 191.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

COPY

Auf S. 185 finden Sie eine detaillierte Beschreibung. Mit dieser Funktion können auch Spuren anderer Styles kopiert werden.

INSERT

Mit INSERT können Sie innerhalb einer Spur Platz schaffen, wobei die hinter der FROM-Position liegenden Daten entsprechend weiter zum Spurende verschoben werden (dies ist also das exakte Gegenstück zu DELETE). Die dabei erzeugten Leertakte können Sie dann z.B. mit Hilfe der COPY-Funktion oder durch eine Neuaufnahme im betreffenden Bereich "füllen".

Anmerkung: Diese Funktion bietet keine TO-Angabe. Stattdessen müssen Sie die Anzahl der einzufügenden Takte mit FOR eingeben.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■FROM

- BAR (1~[letzter Takt der Spur/des Pattern])—Verweist auf den ersten Takt, der editiert wird. Anfangs wird für FROM der Beginn der Spur(en) eingetragen.
- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.
- CPT (1~119)—Vertritt die CPT-Position. "CPT" ist die Abkürzung von "Clock Pulse Time", der kleinsten Einheit, die der G-70 verwendet. (Jeder Schlag eines 4/4-Taktes entspricht 120 CPT.) Ändern Sie diesen Wert nur, wenn die Änderung nicht exakt auf dem gewählten Taktschlag beginnen soll.

■FOR

Geben Sie hier an, wie viele Takte, Schläge und CPTs eingefügt werden sollen.

- BAR, BEAT, CPT—Siehe oben.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die gewählte Anzahl der Takte, Schläge und Clocks einzufügen.

TRANSPOSE

Mit dieser Funktion können die Noten der gewählten Spur transponiert werden (andere Daten als Notenbefehle lassen sich logischerweise nicht transponieren).

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

Wenn Sie TRANSPOSE mit "FROM NOTE" und "TO NOTE" (siehe unten) kombinieren, eignet sich diese Funktion auch für die AccDrums-Spur. Damit können Sie dann nämlich eine andere Snare oder Bassdrum wählen.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■VALUE (–127~127)

Hier kann das Transpositionsintervall in Halbtonschritten eingestellt werden. Wählen Sie z.B. "2", um ein Pattern in "C" zu "D" zu transponieren.

Anmerkung: Seien Sie vorsichtig beim Transponieren der AccDrums-Spur. Das kann nämlich zu ärgerlichen Änderungen führen.

■FROM NOTE (0 C-~127 G9)

Wählen Sie hier die Note (oder die Untergrenze des Notenbereichs), die innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn Sie EQUAL, UNEQUAL, HIGHER oder LOWER wählen. Siehe auch "Feineinstellung des Notenbereichs" auf S. 191.

Wählen Sie hier die Obergrenze des Notenbereichs, der innerhalb der FROM/TO-Passage editiert werden soll.

■TO NOTE (0 C-~127 G9)

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

CHANGE VELO

Mit der CHANGE VELO-Funktion können Sie die Dynamik (englisch "Velocity") einer Spur bzw. eines Ausschnittes ändern. Siehe S. 166. Es können nur Notenbefehle geändert werden.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■FROM/TO

FROM verweist auf die Position, ab der die Daten editiert werden. Die Position wird im Format "Takt-Schlag-CPT" angegeben. TO verweist auf die Position, bis zu der die Änderung reichen soll (Takt-Schlag-CPT). Siehe S. 191.

■BIAS (–99~99)

Mit dem BIAS-Parameter können Sie angeben, wie stark sich die Anschlagwerte ändern sollen. Mit einem positiven Wert erhöhen Sie die Anschlagdynamik (der eingegebene Wert wird zu den gewählten Noten addiert), mit einem negativen verringern Sie sie (der Wert wird subtrahiert). Wählen Sie "0", wenn Sie lieber mit dem MAGNIFY-Parameter (siehe unten) arbeiten.

Anmerkung: Selbst mit dem höchsten positiven oder negativen VALUE-Wert kann man den Anschlag niemals unter "1" absenken bzw. über "127" anheben. Der Wert "0" ist deshalb nicht belegt, weil er für die Angabe des Notenendes (Note-Aus) verwendet wird. "127" vertritt hingegen den höchsten Anschlagwert, der von der MIDI-Norm unterstützt wird. Wenn Sie also einen hohen positiven Anschlagwert addieren, werden unter Umständen alle Noten mit dem Wert "127" gespielt.

■MAGNIFY (0~200%)

Dieser Parameter verhält sich wie ein "Compander"-Effekt (ein Dynamikprozessor, der simultan als Kompressor und Expander fungiert), beeinflusst aber MIDI-Daten: Mit einem Wert größer als "100%" vergrößern Sie die Unterschiede zwischen hohen und geringen Anschlagwerten im gewählten Bereich. Dabei werden Werte unterhalb "64" verringert, während Werte über "64" angehoben werden. Das führt dazu, dass der Unterschied zwischen pianissimo und fortissimo viel deutlicher wahrnehmbar wird.

MAGNIFY-Werte unter "100%" bewirken das Gegenteil: Sie rücken alle Anschlagwerte zur imaginären Mitte ("64") und reduzieren so Dynamikunterschiede.

■FROM NOTE/TO NOTE (0 C-~127 G9)

FROM NOTE verweist auf die Untergrenze des änderungsbedürftigen Notenbereichs. TO NOTE vertritt die Obergrenze. Siehe auch "Feineinstellung des Notenbereichs" auf S. 191.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

CHANGE GATE TIME

Mit diesem Parameter können Sie die Dauer der Noten im gewählten Zeit- (FROM/TO) und Notenbereich (FROM/TO NOTE) ändern. Siehe S. 167.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■BIAS (CPT) (–1920~1920)

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie stark sich die Dauer ("Gate Time") der gewählten Noten ändern soll. Der kürzeste GATE TIME-Wert lautet "1" (dieser wird für alle Schlagzeugnoten verwendet). Die Eingabe von "–1000" für Noten mit einem GATE TIME-Wert gleich "1" ändert also nichts mehr an der Notendauer. Mit CHANGE GATE TIME können jedoch keine Noten gelöscht werden.

■MAGNIFY (0~200%)

Verwenden Sie statt BIAS diesen Parameter, um proportionale Änderungen der GATE TIME-Werte zu erzielen. Mit Werten unter "100%" verringern Sie die Dauer, während Werte oberhalb "100%" sie erhöhen. Wählen Sie "100%", wenn Sie lieber mit dem BIAS (CPT)-Parameter arbeiten.

■FROM NOTE/TO NOTE (0 C-~127 G9)

FROM NOTE verweist auf die Untergrenze des änderungsbedürftigen Notenbereichs. TO NOTE vertritt die Obergrenze. Siehe auch "Feineinstellung des Notenbereichs" auf S. 191.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

GLOBAL CHANGE

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Aspekte kurz und schmerzlos abwandeln. Die Änderungen beziehen sich immer auf ganze Spuren (GLOBAL CHANGE kann also nicht zum Verarzten einiger weniger Takte verwendet werden). Hier können die vier editierbaren Style-Spurparameter (EXPRESS, REVERB, PANPOT und CHORUS) editiert werden, wenn der Effekt über- oder untertrieben erscheint.

Außerdem können Sie hiermit ältere Styles "aktualisieren", indem Sie dafür sorgen, dass sie die neuen G-70-Klänge verwenden. Bedenken Sie jedoch, dass Style-Spuren weder die HARMONIC BARS-, noch die SRX EXPANSION-Bank ansprechen können.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor", "7th" oder "ALL".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4 ALL.

■INIT VALUE

Drücken Sie dieses Feld, um alle Parameter dieser Seite wieder auf den Vorgabewert zu stellen, um noch einmal von vorn anzufangen.

Auf dieser Seite können die Werte mit zwei unterschiedlichen Verfahren geändert werden: FROM/TO und INC/DEC.

■FROM/TO

Geben Sie in der FROM-Spalte den ursprünglichen Wert (den die gewählte(n) Spur(en) momentan verwendet/verwenden) ein. Wählen Sie mit TO den neuen Wert, der den FROM-Wert ersetzen soll. Hierbei handelt es sich um "absolute" Änderungen, weil keine Werte addiert bzw. subtrahiert werden. Vielmehr wird ein Wert durch einen anderen ersetzt. Dieses System ist nur für Befehle belegt, mit denen man Klänge oder Klangbänke wählen kann, nämlich:

- CC00 (---, 0~127, ALL)—Dieser Steuerbefehl ist der so genannte "MSB"-Bankwechselbefehl. Hiermit können Sie den "Capital Tone" (durch Anwahl von "0") der Klangadresse wählen, wenn Sie keine Variation gebrauchen möchten – oder sich im Gegenteil für eine Variation entscheiden. Wählen Sie "---", wenn sich die aktuelle Einstellung nicht ändern darf.
- CC32 (---, 0~127, ALL)—Dieser Steuerbefehl ist der so genannte "LSB"-Bankwechselbefehl. Wählen Sie "---", wenn sich die aktuelle Einstellung nicht ändern darf.

- PC (1~128)—Mit diesem Parameter kann die Adresse, d.h. die Programmnummer eines Klangs (z.B. von "1" zu "2"), geändert werden.

■INC/DEC

Diese Parameter wirken "relativ": der positive oder negative Wert wird zum ursprünglichen Wert der gewählten Spur addiert bzw. davon subtrahiert. Mit diesen Feldern können Sie demnach vorhandene Werte anheben oder absenken.

- Expression, Panpot Reverb, Chorus (–127~127)—Mit diesen Parametern können Sie den gewünschten Wert zum Volume-, Expression-, Pan-, Reverb Send- oder Chorus Send-Wert hinzufügen (+) bzw. davon subtrahieren (-). Das kann praktisch sein, wenn die in Echtzeit aufgezeichneten Werte übertrieben oder zu unauffällig erscheinen.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

SHIFT CLOCK

Mit SHIFT CLOCK können die Noten im gewählten FROM/TO-Bereich versetzt werden. Siehe S. 169.

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die zu editierende Spur. Wenn Sie hier "ALL" wählen, bezieht sich der Vorgang auf alle Spuren.

■MODE

Wählen Sie hier den Modus, den Sie editieren möchten: "Major", "minor" oder "7th".

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■DATA TYPE

Wählen Sie hier den zu editierenden Datentyp. Siehe die Übersicht auf S. 192.

■VALUE (–1920~1920)

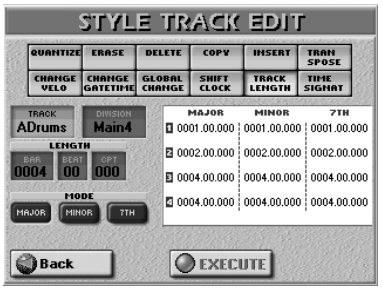
Mit diesem Parameter stellen Sie den benötigten Versatzwert ein. Der Wert verweist auf CPT-Einheiten, wobei ein CPT= 1/120 ♩.

Anmerkung: Noten, die sich auf dem ersten Taktschlag befinden, können nicht weiter nach links geschoben werden, weil sie sich dann in Takt "0" befinden müssten, den es aber nicht gibt.

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

TRACK LENGTH



Mit TRACK LENGTH können Sie die Länge (Anzahl der Takte, Schläge und Clocks) eines Pattern nach der Aufnahme ändern. Daten, die sich außerhalb des verbleibenden Bereichs befinden, werden dabei gelöscht.

Die einzelnen Felder zeigen anfangs die momentan verwendeten Einstellungen an. Selbstverständlich brauchen Sie nur die Einstellungen des Modus' vorzunehmen, dessen Länge sich ändern soll. Der weiße Bereich im Fenster zeigt die Länge der momentan gewählten Spur (TRACK, hier "ADrums") und der DIVISION ("Main4") an. Die drei Spalten verweisen auf die Modi ("MAJOR", "MINOR", "7TH"). Für Fill-Ins werden nur drei Zeilen (1~3) angezeigt.

Anmerkung: Da man die vorige Version nicht wiederherstellen kann, sollten Sie den Style speichern, bevor Sie weitermachen (siehe S. 184).

■TRACK (ADrums~Acc6, ALL)

Wählen Sie die Spur, deren Länge Sie ändern möchten.

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro 1~4, Main 1~4, Fill Dwn 1~3, Fill Up 1~3, End 1~4.

■LENGTH

- BAR—Drücken Sie dieses Feld und stellen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern die Länge des/der gewählten Pattern in Taktschritten ein. Eine Spur kann auch verlängert werden, indem man einen BAR-Wert eingibt, der sich hinter den letzten Noten befindet.

  Anmerkung: Um die BAR-Länge aller drei Modi zu ändern, müssen Sie alle drei BAR-Felder "einschalten".

- BEAT (1~[Anzahl der möglichen Taktschläge])—Wählen Sie hier den Taktschlag. Die Anzahl der verfügbaren Schläge richtet sich nach der gewählten Taktart.

  Anmerkung: Um die BEAT-Länge aller drei Modi zu ändern, müssen Sie alle drei BEAT-Felder "einschalten".

- CPT—Mit diesem Feld können Sie die Länge noch genauer einstellen. In der Regel werden Sie wohl mit Vielfachen von ♩-Noten (d.h. 120CPT) arbeiten, weil "120CPT" jeweils einen Schlag eines X/4-Taktes (1/4, 2/4, 3/4, 4/4 usw.) vertreten.

  Anmerkung: Um die CPT-Länge aller drei Modi zu ändern, müssen Sie alle drei CPT-Felder "einschalten".

■MODE

Mit diesen Tastersymbolen wählen Sie die Modi, deren Länge sich ändern soll. Bei Bedarf können auch zwei oder alle drei Tastersymbole aktiviert werden.

Anmerkung: Wenn Sie TRACK auf "ALL" stellen, werden automatisch alle drei Modi gewählt (was man nicht von Hand ändern kann).

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Daten zu editieren.

TIME SIGNAT

Auf der TIME SIGNAT-Seite können Sie die Taktart der Pattern einerseits kontrollieren und andererseits ändern. Da der Dur-, Moll- und Septmodus eines Pattern immer dieselbe Taktart verwenden müssen, kann man sie hier nicht separat editieren.

Mit diesem Parameter lässt sich die Taktart des gewählten Pattern (DIVISION, siehe unten) ändern. Für MAIN, INTRO und ENDING stehen jeweils vier Variationen zur Verfügung. Deshalb gibt es auch vier TIME SIGN-Werte, die man über die Tastersymbole VARIATION [1]~[4] anwählt. Wenn Sie DIVISION auf "Fill Up" oder "Fill Dwn" stellen, werden nur drei TIME SIGN-Symbole angezeigt.

Die am häufigsten verwendeten Taktarten sind: 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 und 12/8. Andere Werte (z.B. 7/4, 13/8 usw.) sind jedoch ebenfalls möglich.

Anmerkung: Wenn Sie einem Pattern eine andere Taktart zuordnen, werden seine Noten "umgeordnet", was dazu führen kann, dass der letzte Takt unvollständig ist. Es werden jedoch keine Daten gelöscht.

■DIVISION

Wählen Sie hier die Division, die Sie editieren möchten: Intro, Main, Fill Dwn, Fill Up, End.

■VARIATION

Mit diesen Tastersymbolen wählen Sie das änderungsbedürftige Pattern. Wenn Sie DIVISION auf "Fill Up" oder "Fill Dwn" stellen, werden nur drei Tastersymbole angezeigt. Bei Bedarf können auch mehrere oder alle Tastersymbole aktiviert werden. (Man kann jedoch niemals alle vier/drei ausschalten.)

■EXECUTE

Drücken Sie dieses Feld, um die neue Taktart zu bestätigen und die gewählten Pattern zu ändern.

Editieren der Style-Ereignisse (Style Micro Edit)

Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie nur kleine Details eines ansonsten perfekten Styles editieren möchten.

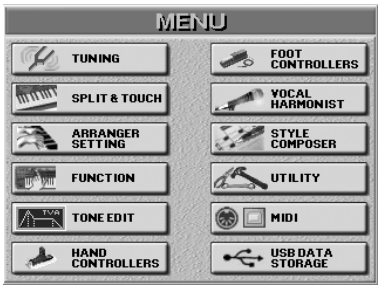
In diesem Abschnitt soll von "Ereignissen" die Rede sein, die jeden beliebigen Befehlstyp vertreten. Ereignisse sind folglich Befehle (Anweisungen) für den Arranger.

Es kann nur jeweils eine Spur dargestellt und editiert werden. Kontrollieren Sie daher immer zuerst die TRACK-Einstellung, bevor Sie die übrigen Ereignisse dieser Seite ändern.

(1) Laden Sie einen (anderen) Style.
Das ist nicht notwendig, wenn Sie den soeben aufgezeichneten Style editieren möchten. Wie man Styles lädt, erfahren Sie unter "Anwahl von Styles" auf S. 26 und "Style Finder: Schnelle Suche nach Styles" auf S. 86.

(2) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

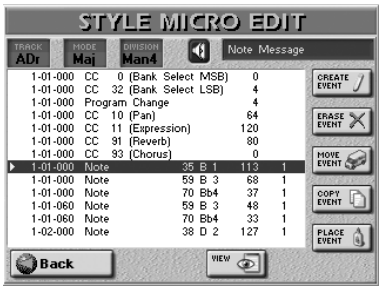
Das Display ändert sich zu:



(3) Drücken Sie das [STYLE COMPOSER]-Feld.

(4) Drücken Sie das [MICRO EDIT]-Feld.

Das Display ändert sich zu:



(5) Drücken Sie das TRACK-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern die Spur, die editiert werden soll.

(6) Drücken Sie das MODE-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern den änderungsbedürftigen Modus (Major, minor, 7th).

(7) Drücken Sie das DIVISION-Feld und wählen Sie mit dem DATA/ENTRY-Rad oder den DEC/INC-Tastern die änderungsbedürftige Division (MAIN 1~4, Fill Up 1~3, Fill Dwn 1~3, Intro 1~4, Ending 1~4).

Allgemeine Anmerkungen zu STYLE MICRO EDIT

Mit dem DATA/ENTRY-Rad und den ▲▼-Tastern können Sie das benötigte Ereignis anfahren.

■Positionsangaben

Sequenzer registrieren lediglich "Ereignisse", deren Positionen und Abstände beschreiben, wann z.B. die Noten wiedergegeben werden müssen (d.h. ihre "Sequenz").

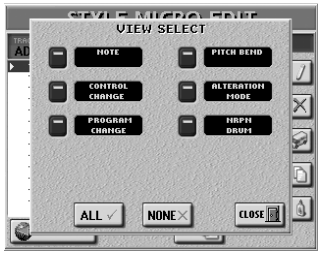
Jedes Ereignis wird an einer ganz bestimmten Stelle ausgeführt. Daher haben alle Ereignisse eine Positionsangabe (z.B. "1-01-119". Die erste Zahl verweist auf den Takt, die zweite auf den Schlag und die dritte auf eine Clock-Position (CPT) zwischen dem aktuellen Schlag und dem nächsten. Im Falle eines 4/4-Taktes umfasst jeder Taktschlag 120 Clocks.

■Überwachen von Ereignissen

Der Style Composer kann die gewählten Notenereignisse abspielen. So finden Sie eventuell schneller das Ereignis, das Sie editieren möchten. Drücken Sie das Lautsprechersymbol (🔊) und führen Sie den Cursor zu einer Note, damit diese abgespielt wird.

■VIEW

Drücken Sie dieses Tastersymbol, wenn die Liste der Spur so lang geworden ist, dass man das gewünschte Ereignis erst suchen muss. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

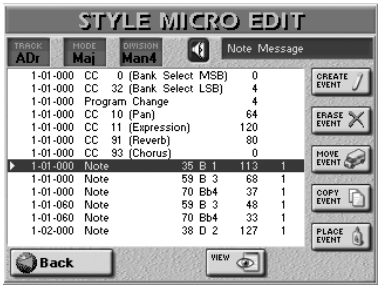


- Aktivieren Sie die Tastersymbole von Ereignissen, die in der Liste erscheinen sollen (die betreffenden Dioden müssen grün leuchten).
  Die Namen der meisten Optionen sind wahrscheinlich leicht verständlich und werden daher nicht erläutert. Nur soviel: PROGRAM CHANGE umfasst auch die Bankwechselbefehle (CC00 und CC32) für die Klanganwahl. Weitere Hinweise zu ALTERATION MODE finden Sie auf S. 200.
- Drücken Sie ALL, um alle Tastersymbole zu aktivieren oder NONE, um sie alle auszuschalten. In letzterem Fall enthält die STYLE MICRO EDIT-Liste nur noch die "End of Data"-Meldung.
- Drücken Sie CLOSE, um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■Allgemeine Arbeitsweise

Zum Ändern bereits vorhandener Informationen der gewählten Spur verfahren Sie folgendermaßen:

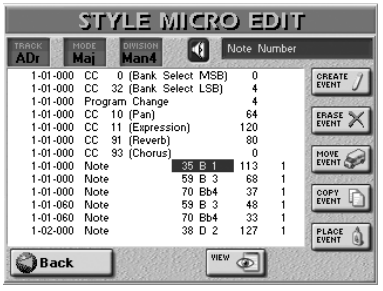
(1) Stellen Sie TRACK, MODE und DIVISION ein, indem Sie die entsprechenden Felder drücken und das DATA/ENTRY-Rad oder die DEC/INC-Taster verwenden.



(2) Drücken Sie das weiße Feld (die Ereignisübersicht), um mit den DATA ENTRY-Bedienelementen Ereignisse wählen zu können.

(3) Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern oder dem DATA/ENTRY-Rad den Listeneintrag, den Sie ändern möchten.
Der Name des gewählten Parameters erscheint oben rechts im Display.

(4) Drücken Sie den DATA ENTRY ►-Taster, um den (ersten) Wert zu wählen.



(5) Ändern Sie den Wert:

- Drehen Sie am DATA/ENTRY-Rad. –oder–
- Stellen Sie den Wert mit den DEC/INC-Tastern ein. –oder–

- Drücken Sie das [DATA/ENTRY]-Rad und geben Sie den Wert über das Display-Zehnertastenfeld ein.

  Für die Arbeit mit dem Zehnertastenfeld müssen Sie folgendermaßen verfahren:
- Geben Sie den Wert mit den numerischen Ziffernfeldern im Display ein. (Mit [Delete] kann das zuletzt eingegebene Zeichen gelöscht werden.)

- Drücken Sie das [+10%]- oder [–10%]-Feld, um den Wert um 10% zu erhöhen bzw. zu verringern.
- Bestätigen Sie den Wert mit [ENTER].
  —oder—
  Drücken Sie [CLOSE], um das Zehnertastenfeld auszublenden, ohne den Wert zu ändern.

(6) **Wählen Sie mit dem DATA ENTRY [►]-Taster den nächsten Wert und ändern Sie ihn.**

(7) **Drücken Sie schließlich das [Back]-Feld, um zur STYLE COMPOSER-Seite zurückzukehren und speichern Sie den Style.**

Es können folgende Parameter editiert werden:

- **Noten- und Anschlagwerte**—Diese Befehle werden immer gemeinsam gesendet. Der erste Wert ("Note Number 127 G9") bezeichnet die Note selbst, der zweite ("On Velocity 127") vertritt den Anschlagwert (Dynamik). Auf der MICRO EDIT-Seite wird diesem Paar noch ein weiterer Wert hinzugefügt. Dieser beschreibt die Dauer der betreffenden Note. Vielleicht erinnern Sie sich, dass dieser Wert auf der TRACK EDIT-Ebene "**Gate Time**" heißt.
- **Control Change**—Diese Befehle fügen den gespielten Noten in der Regel etwas hinzu, z.B. Modulation, eine andere Lautstärke, eine neue Stereoposition... Der G-70 erkennt alle Steuerbefehle (CC01, 10, 11, 91, 93), die der Arranger auswertet und zeigt auch ihre "offizielle" Bezeichnung an.
  Anmerkung: CC64-Befehle (Hold), die man mit dem an die HOLD FOOTSWITCH-Buchse angeschlossenen Fußtaster erzeugt, werden bereits während der Aufzeichnung in die entsprechenden GATE TIME-Werte umgewandelt. Daher müssen Sie eventuell die Dauer der zu langen bzw. zu kurzen Noten ändern.
- **Program Change**—Mit diesen Befehle können Klänge der momentan aktiven Bank gewählt werden. Da es nur 128 Möglichkeiten gibt, werden diesen Befehlen in der Regel die Steuerbefehle CC00 und CC32 vorangestellt. Daher fügt der G-70 bei Verwendung der CREATE EVENT-Funktion gleich alle drei ein.
  Anmerkung: Der CC00-Wert von ADrums-Spuren kann nicht editiert werden.
- **Pitch Bend**—Diese Befehle betreffen zeitweilige Änderungen der Tonhöhe der zu dem Zeitpunkt gespielten Noten. Pitch Bend-Werte können positiv (höher) und negativ (tiefer) sein. Einstellbereich: –128~128.
- **Alteration Mode**—Hierbei handelt es sich um einen neuen Ereignistyp, mit dem man bestimmt, wie die Noten einer Style-Spur während der Arranger-Wiedergabe ausgewertet werden. Siehe weiter unten.
  Anmerkung: Für ADrums-Spuren ist dieser Parameter nicht belegt.
- **NRPN Dr**—Der NRPN-Befehl ist nur für Schlagzeugspuren belegt. Er fügt CC99 mit dem Wert "24", CC98= "37" sowie CC06= "64" ein. Während man den CC99-Wert nicht ändern kann, unterstützt CC98 folgende Werte: 37, 38, 40, 41, 52, 56, 57 und 65 (das sind die Notennummern der Schlagzeugklänge, deren Tonhöhe geändert werden kann). Der CC06-Wert (der die Tonhöhe ändert) hat einen Bereich von 0~127. "64" bedeutet hier, dass sich die Tonhöhe nicht ändert.

Editieren von Ereignissen

■Editieren von Pitch Bend-Befehlen

Pitch Bend-Werte können positiv und negativ sein (der Einstellbereich lautet –128~128). Der Wert "0" bedeutet, dass die in jenem Gebiet gespielten Noten ihre normale Tonhöhe verwenden.

Wenn ein Pitch Bend-Ereignis nicht auf "0" zurückgestellt wird, klingen die Noten auch dann noch falsch, wenn es längst nicht mehr erwünscht ist.

■Editieren von Steuerbefehlen

Diese Befehle (CC) können auf den gewählten Wert (0~127) gestellt werden, wann immer der betreffende Effekt erwünscht ist. Vergessen Sie nicht, sie danach wieder auf "0" zu stellen, um peinliche Überraschungen zu vermeiden.

■Apropos "Note"-Befehle

Wie bereits erwähnt, umfassen Notenbefehle eine Notennummer, einen Anschlagwert und eine Dauer (Gate Time).

Der Einstellbereich für Notennummern lautet "0 (C–)"~"127 (G9)". Anschlagwerte können im Bereich "1" (extrem leise) und "127" vergeben werden. Der Wert "0" kann hier nicht eingegeben werden, weil das die Note ausschalten würde.

Nach Anwahl des Gate Time-Eintrags können Sie durch Drücken des [DATA/ENTRY]-Rades folgendes Popup-Fenster aufrufen:

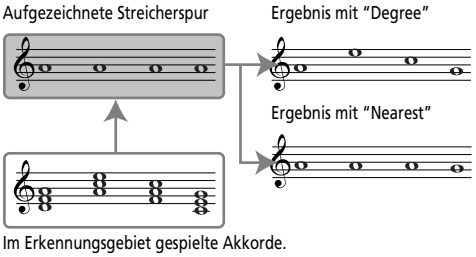
Geben Sie über das Display-Zehnertastenfeld den gewünschten Wert ein. Schlagzeugparts verwenden in der Regel den Gate Time-Wert "1" für alle Noten. Die Anwahl von z.B. "20" hat keinerlei Einfluss auf die Dauer der Klänge.

Apropos "Alteration Mode"-Befehle

Dieser Befehlstyp ist nur für melodische Style-Spuren belegt (d.h. nicht für ADrums-Spuren) und muss von Hand (mit CREATE EVENT) eingefügt werden. Style-Spuren, die Sie gerade erst aufgezeichnet haben, enthalten sie nicht.

Hiermit können Sie ein revolutionäres System für die Abwandlung der aufgezeichneten Noten zwecks natürlicherer Wiedergabe ("Stimmführung") verwenden. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- **Degree**—Diese Einstellung vertritt das "alte" System für die Echtzeit-Umwandlung der Style-Spurinformationen während der Style-Wiedergabe. Da es sich während der Style-Wiedergabe an den Grundtönen der von Ihnen gespielten Akkorde orientiert, springen bestimmte Parts sehr ungünstig hin und her.
- **Nearest**—Verweist auf ein musikalischeres System für den Echtzeit-Versatz der aufgezeichneten Style-Noten während der Arranger-Wiedergabe. Sehen wir uns zunächst ein Bild an:



Dieses System heißt "Adaptive Chord Voicing". Die Noten der melodischen Style-Spuren werden mit den im Erkennungsgebiet gespielten Akkorden verglichen. Wenn der nächste Akkord, den Sie spielen, eine Note enthält, die der gewählte Part (auf Grund des vorangehenden Akkords) bereits spielt, wird diese Note beibehalten.

Wenn der neue Akkord jene Note nicht enthält, wandert der betreffende Style-Part zur nächstgelegenen ("Nearest") Note. Im Beispiel oben liegt das "G" näher beim "A" des Streicherparts als das "C". Hiermit wird eine Musikalität erzielt, die kein anderes System momentan bieten kann.

Sowohl "Degree" als auch "Nearest" erlauben das Festlegen des Notenbereichs ("Limit Low" und "Limit High"), in dem sich der gewählte Part bewegen soll. Noten, die während der Arranger-Wiedergabe außerhalb dieses Bereichs liegen müssten, werden automatisch zu ihm "zurücktransponiert". Statt diese beiden Werte einzugeben, können Sie auch "Std" wählen. Dann entscheidet der G-70 selbst, wann extrem hohe (tiefe) Noten tiefer (höher) oktaviert werden müssen.

Andere Editierfunktionen

Mit den Feldern auf der rechten Seite des STYLE MICRO EDIT-Fensters können Sie die Ereignisse der gewählten Spur reduzieren oder erweitern.

■CREATE EVENT

Drücken Sie dieses Tastersymbol, um ein neues Ereignis in der gewählten Spur einzufügen. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

Wenn die gewählte Zielposition bereits andere Ereignisse enthält, wird das neue Ereignis ganz am Ende jener Gruppe eingefügt.

- Drücken Sie das Tastersymbol des Ereignisses, das Sie einfügen möchten.
  Die Bedeutung der Ereignistypen dürfte inzwischen klar sein. Die Vorgaben für angelegte Ereignisse lauten:

  Note: Note Number: 60 C4
  On Velocity: 100
  Gate Time: 60

  Program Change: CC00 Bank Select MSB, Wert "0"
  CC32 Bank Select LSB, Wert "4"
  Program Change Number "1"
  (Die Bankwechselbefehle werden automatisch hinzugefügt: darum brauchen Sie sich nicht zu kümmern.)

  Pitch Bend: "0"

  Alteration Mode: Nearest
  Limit Low: Std
  Limit High: Std

- Geben Sie an, wo das neue Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und das neue Ereignis einzufügen. Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■ERASE EVENT

- Wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [▲][▼]-Tastern das Ereignis, das Sie löschen möchten.
- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
- Drücken Sie das [ERASE EVENT]-Tastersymbol, um das gewählte Ereignis zu entsorgen.

■MOVE EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse verschieben.

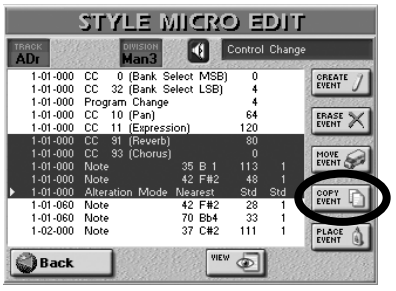
Anmerkung: Wenn die gewählte Zielposition bereits andere Ereignisse enthält, wird das verschobene Ereignis ganz am Ende jener Gruppe eingefügt.

- Wählen Sie das Ereignis, das Sie verschieben möchten.
  Anmerkung: Ereignisse, die sich an der Position "1-01-00" befinden, können nicht weiter nach links verschoben werden.
- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.
- Drücken Sie das [MOVE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Geben Sie die Position an, wo sich das erste Ereignis (in chronologischer Reihenfolge) befinden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie für jede Einheit mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um Ihre Einstellungen zu bestätigen und das Ereignis zu verschieben. Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

■COPY EVENT

Mit dieser Funktion können Sie die gewählten Ereignisse kopieren. Mit [PLACE EVENT] können Sie die kopierten Ereignisse danach an der gewünschten Stelle einfügen.



Anmerkung: Für diese Funktion könnten Sie mit den VIEW-Filtern dafür sorgen, dass nur die gewünschten Ereignisse überhaupt gewählt werden können. Siehe "VIEW" auf S. 198.

- Um mehrere aufeinander folgende Ereignisse zu wählen, müssen Sie das [DATA/ENTRY]-Rad drücken, während Sie es nach links (aufwärts) oder rechts (abwärts) drehen.
  Alle so gewählten Ereignisse erscheinen auf blauem Hintergrund.
- Drücken Sie das [COPY EVENT]-Tastersymbol.
  Jede neue Wahl ersetzt die vorangehende.

■PLACE EVENT

Diese Funktion ist nur belegt, wenn die Zwischenablage des Style Composers bereits Ereignisse enthält, die Sie mit COPY EVENT kopiert haben.

Drücken Sie das [PLACE EVENT]-Tastersymbol. Es erscheint folgendes Popup-Fenster:

- Geben Sie an, wo das erste kopierte Ereignis eingefügt werden soll: Drücken Sie die Felder [BAR], [BEAT] und [CPT] und geben Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.
- Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und das neue Ereignis einzufügen. Drücken Sie [CLOSE], um das Popup-Fenster unverrichteter Dinge zu schließen.

  Anmerkung: Ereignisse, die Sie mit PLACE EVENT einfügen, werden zu den dort vorhandenen Ereignissen hinzugefügt. Die bereits vorhandenen Ereignisse werden also nicht verschoben.

16. Disk/Media-Funktionen

Mit den DISK & MEDIA-Funktionen des G-70 können Sie editierte Daten und Einstellungen intern oder extern (auf einer Speicherkarte bzw. Diskette) sichern, User Program-Sets und MIDI Sets speichern und laden, unterschiedliche Datenträger formatieren sowie Dateien löschen und kopieren.

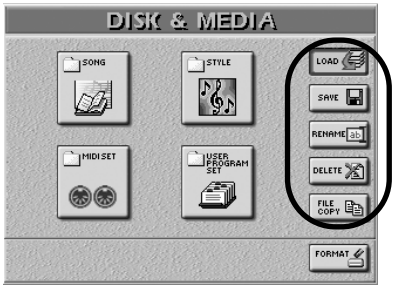
Wenn Sie noch immer grübeln, ob Sie nun mit Disketten oder einer Speicherkarte arbeiten sollten, folgen hierzu ein paar Überlegungen:

- Speicherkarten bieten eine weitaus größere Kapazität (bis zu 4GB) als Disketten und sind zudem verlässlicher.
- Sie können zwar auch 2DD- oder 2HD-Disketten verwenden, jedoch sind die wirklich praktischen Funktionen (Song/Style/User Program, die PLAY LIST-Funktion sowie automatische Song-Verknüpfungen mit User-Programmen) nur für Dateien im internen Speicher und auf Speicherkarten belegt.
  2HD-Disketten bieten eine doppelt so große Kapazität wie 2DD-Disketten; am besten wählen Sie also 2HDs.

Das Prinzip

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

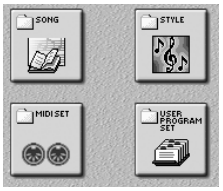
Das Display ändert sich zu:



(2) Wenn Sie mit einer Speicherkarte oder Diskette arbeiten möchten, müssen Sie sie in den Schacht bzw. das Laufwerk stecken.

(3) Wählen Sie die benötigte Funktion, indem Sie ihr Feld in der rechten Spalte drücken.

(4) Wählen Sie den Datentyp, den Sie sichern, laden, umbenennen oder löschen möchten, indem Sie eines der großen Felder drücken.



(5) Wählen Sie auf der dann erscheinenden Display-Seite den Datenträger: [INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] (Diskette) oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).

(6) Verfahren Sie folgendermaßen (falls notwendig):

- Bei [LOAD]-Befehlen drücken Sie das Feld der zu ladenden Datei.
  Verwenden Sie [←][→], wenn die benötigte Datei nicht angezeigt wird.
- Bei [SAVE]-Befehlen müssen Sie die zu sichernde Datei zuerst benennen.
- Bei [DELETE]-Befehlen drücken Sie das Feld der zu löschenden Datei.
- Bei [FILE COPY]-Befehlen drücken Sie das Feld der Datei, die kopiert werden soll.
- Siehe S. 209 für die übrigen Befehle.

(7) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, falls vorhanden.

(8) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Im folgenden wollen wir einfach von "Datenträgern" sprechen, wenn von einem Speicherbereich des G-70 (interner Speicher, Diskette, Speicherkarte) die Rede ist.

Laden von Daten

Mit den LOAD-Funktionen können Songs, Styles, User Program-Sets und MIDI Sets geladen werden. Songs und Styles lassen sich auch auf mit anderen Mitteln laden, die an anderer Stelle (S. 140) beschrieben werden. Da sich jene Seiten genau wie die LOAD-Funktionen verhalten, wollen wir das hier nicht noch einmal wiederholen.

Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette oder Speicherkarte niemals, solange der Vorgang noch läuft. Warten Sie also, bis eine Bestätigung erscheint, bevor Sie wieder normal arbeiten.

■Load User Program Set

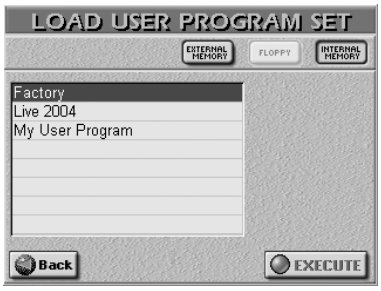
Hier können User Program "Sets" geladen werden. Wie bereits auf S. 111 erwähnt, enthalten solche Sets (oder Listen) keinerlei Registrierungen, sondern nur Verweise. Bedenken Sie, dass User Program-Sets nur auf User-Programme verweisen können, die sich auf demselben Datenträger befinden wie die Liste selbst. Der Name des gewählten Sets erscheint neben dem Ordnersymbol auf der USER PROGRAM-Seite, die bei Drücken des [SET LIST]-Tasters angezeigt wird.

Alle User-Programme (wie auch die Songs, auf die sie verweisen) müssen "online" sein. Daher ist das [FLOPPY]-Feld hier nicht belegt.

Anmerkung: Der G-70 kann User-Programme (bzw. "Performance Memory"-Einstellungen) älterer Roland-Arranger nicht lesen.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [LOAD]- und danach das [USER PROGRAM SET]-Feld.



(3) Wählen Sie den Quelldatenträger: [INTERNAL MEMORY] oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).

(4) Drücken Sie das Feld des benötigten User Program-Sets.
Wenn der Name momentan nicht angezeigt wird, müssen Sie mit der Bildlaufleiste (falls vorhanden) weiter nach unten "scrollen".

Anmerkung: User Program-Sets enthalten außerdem alle GLOBAL-Parameter (siehe die Übersicht im "Parameter Reference"-Heft). Speichern Sie die aktuellen Einstellungen daher, bevor Sie ein anderes User Program-Set laden (siehe "Save User Program Set").

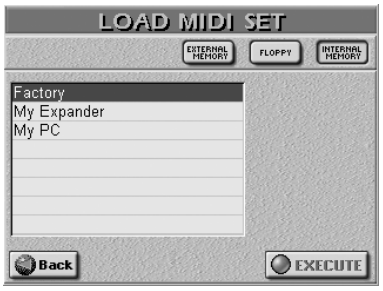
(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Daten zu laden.

■Load MIDI Set

Hiermit können MIDI Set "Sets" geladen werden. Das sind Datensätze zu je acht 8 MIDI Sets, die daher alle internen Speicher überschreiben.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [LOAD]- und danach das [MIDI SET]-Feld.



(3) Wählen Sie den Quelldatenträger: [INTERNAL MEMORY], [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte) oder [FLOPPY] (Diskette).

(4) Drücken Sie das Feld des benötigten MIDI Set-Satzes.
Wenn der Name momentan nicht angezeigt wird, müssen Sie mit der Bildlaufleiste (falls vorhanden) weiter nach unten "scrollen".

Anmerkung: Bei Ausführen dieses Befehls werden alle 8 internen MIDI Sets überschrieben.

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Daten zu laden.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt keine MIDI Sets anderer Roland-Instrumente.

Sichern von Daten

Anmerkung: Wenn Sie Dateien auf einer Diskette sichern, deren Speicherkapazität kleiner ist als der Umfang der zu speichernden Dateien, zeigt der G-70 die Meldung "DISK ERROR" an. Das bedeutet also nicht notwendigerweise, dass die Diskette beschädigt ist.

Wichtiger Hinweis

Wenn Sie einen Datenträger wählen, auf der sich die Original-Version der gewählten Daten befindet, erscheint folgende Meldung:

- Drücken Sie das [YES]-Feld, um die alte Version zu überschreiben. —oder—

- Drücken Sie das [NO]-Feld, um die Datei nicht zu überschreiben und zur SAVE-Seite zurückzukehren. Geben Sie dann einen anderen Namen ein (oder wählen Sie einen anderen Datenträger).
  Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette oder Speicherkarte niemals, solange der Vorgang noch läuft. Warten Sie also, bis eine Bestätigung erscheint, bevor Sie wieder normal arbeiten.

■Save User Program Set

Mit dieser Funktion können Sie das Set (die Liste) sichern, die momentan den USER PROGRAM-Tastern zugeordnet ist. Außerdem werden alle GLOBAL-Parameter (siehe die Übersicht im "Parameter Reference"-Heft) gesichert.

Diese Funktion können Sie auch dazu verwenden, ein User Program-Set (mitsamt den User-Programmen, auf die es verweist) zu einem anderen Datenträger zu kopieren.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [SAVE]- und danach das [USER PROGRAM SET]-Feld.

(3) Wählen Sie den Zieldatenträger:
[INTERNAL MEMORY] oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).
Anmerkung: User Program-Sets können nicht auf Diskette gesichert werden.

(4) Geben Sie der Datei einen Namen.

- Wählen Sie mit [←] und [→] die Position, für die Sie ein neues Zeichen eingeben möchten.
- Geben Sie über das Display-Tastenfeld die gewünschten Zeichen ein. Das Display-Tastenfeld funktioniert genau wie die Tastatur eines Handys. Ab und zu muss man das betreffende Feld wiederholt drücken, um das gewünschte Zeichen zu wählen.
- Mit dem [A/a]-Feld wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben.
- Mit dem [Delete]-Feld wird das vom Cursor angezeigte Zeichen gelöscht. Halten Sie es kurz gedrückt, um alle Zeichen zu löschen.
- Mit [Space] fügen Sie eine Leerstelle (oder die Ziffer "0") ein.
- Wenn Sie ein Zeichen vergessen haben, wählen Sie mit [←] oder [→] die Position, wo es eingefügt werden soll. Drücken Sie anschließend [Insert] und das Feld des gewünschten Zeichens.
  Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie also das für Sie praktischere Verfahren.
  Anmerkung: Der G-70 unterstützt auch lange Dateinamen. Da bestimmte Felder aber relativ kurz sind, werden solche Namen nur teilweise angezeigt. Deswegen raten wir zur Verwendung kurzer Namen (maximal 18 Zeichen).

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.
Anmerkung: Das Speichern eines User Program-Sets kann u.U. mehr als 10 Minuten dauern (z.B., wenn der Zieldatenträger bereits mehrere Sets enthält). Das rührt daher, dass die Datenbankinfos für die User Program Finder-Funktion aktualisiert werden müssen. Schalten Sie den G-70 niemals aus, solange dieser Vorgang nicht beendet ist.

■Save MIDI Set

Nach dem Programmieren von 8 MIDI Sets brauchen Sie eventuell noch weitere MIDI-Konfigurationen und müssen intern also wieder Platz schaffen. Um die vorigen Einstellungen nicht zu verlieren, müssen Sie jenen "Satz" vorher speichern. Auch wenn Sie wahrscheinlich nie mehr als 8 MIDI Sets brauchen, sollten Sie dieses tun, weil Sie dann über eine Sicherheitskopie verfügen.

Mit dieser Funktion wird eine komplette Gruppe von 8 MIDI-Sets gesichert.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [SAVE]- und danach das [MIDI SET]-Feld.

(3) Wählen Sie den Zieldatenträger:
[INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] (Diskette) oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).

(4) Geben Sie der Datei einen Namen.
Siehe "Save User Program Set".
Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie also das für Sie praktischere Verfahren.

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.

■Save Song

Hier können Sie den Song des RAM-Speichers des G-70 sichern. Selbst wenn es sich nicht um einen neu aufgenommenen Song handelt, lohnt sich dieser Vorgang auch in folgenden Fällen:

- Zum Sichern der MAKEUP TOOLS- und/oder COVER-Einstellungen (siehe S. 124 ff);
- Zum Sichern der neuen MARK JUMP-Positionen (siehe S. 139);
- Um den Song unter einem anderen Namen oder auf einem anderen Datenträger zu sichern.

Anmerkung: Nur der G-70 kann die SONG MAKEUP/COVER- und MARK JUMP-Informationen auswerten. Andere Sequenzer und SMF-Player ignorieren sie.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [SAVE]- und danach das [SONG]-Feld.

(3) Wählen Sie den Zieldatenträger:
[INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] (Diskette) oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).
Wählen Sie [INTERNAL MEMORY] oder [EXTERNAL MEMORY], wenn Sie später die Song Finder-Funktion nutzen möchten (S. 37).

(4) Geben Sie der Datei einen Namen.
Siehe S. 204.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie also das für Sie praktischere Verfahren.

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.

■**Save Style**

Hier können Sie den Style des RAM-Speichers des G-70 sichern. Selbst wenn es sich nicht um einen neu aufgenommenen Style handelt, lohnt sich dieser Vorgang auch in folgenden Fällen:

- Zum Sichern der MAKEUP TOOLS- und/oder COVER-Einstellungen (siehe S. 124 ff);
- Um den Style unter einem anderen Namen oder auf einem anderen Datenträger zu sichern.

(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.

(2) Drücken Sie das [SAVE]- und danach das [SONG]-Feld.

(3) Wählen Sie den Zieldatenträger:
[INTERNAL MEMORY], [FLOPPY] (Diskette) oder [EXTERNAL MEMORY] (Speicherkarte).
Wählen Sie [INTERNAL MEMORY] oder [EXTERNAL MEMORY], wenn Sie später die Style Finder-Funktion nutzen möchten (S. 86).

(4) Geben Sie der Datei einen Namen.
Siehe S. 204.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie also das für Sie praktischere Verfahren.

(5) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um die Datei zu sichern.

'Rename'-Funktionen

Mit den "Rename"-Funktionen können Sie den Namen des gewählten User Program-Sets, Styles, Songs oder MIDI Sets ändern.

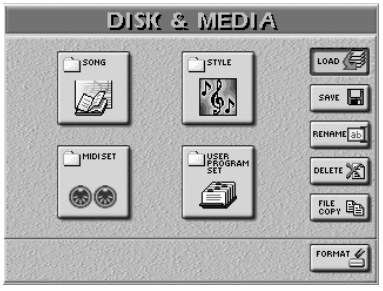
Styles und Songs können auch über den betreffenden Finder umbenannt werden. User Program-Sets und MIDI Set-"Sets" hingegen lassen sich nur hier umbenennen.

VORSICHT: In der Regel ist das Umbenennen eines Songs oder Styles relativ gefährlich. Play Lists und User-Programme ("Link"-Funktion) könnten nämlich darauf verweisen. Wenn Sie hier ihren Namen ändern, werden die betreffenden Songs nicht mehr gefunden.

Music Styles hingegen lassen sich über die CUSTOM-Speicher aufrufen. Eine eventuelle Namensänderung bewirkt eine "Entfremdung" des Styles vom definierten CUSTOM-Speicher.

Da das Verfahren für alle Dateitypen nach dem gleichen Muster abläuft, wollen wir die Bedienschritte nur ein Mal aufzählen.

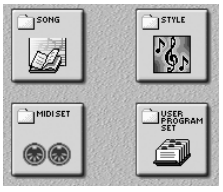
(1) Drücken Sie den [DISK&MEDIA]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Wenn Sie mit einer Speicherkarte oder Diskette arbeiten möchten, müssen Sie sie in den Schacht bzw. das Laufwerk stecken.

(3) Drücken Sie das [RENAME]-Feld.

(4) Wählen Sie den Datentyp, der umbenannt werden soll, indem Sie sein Feld drücken.



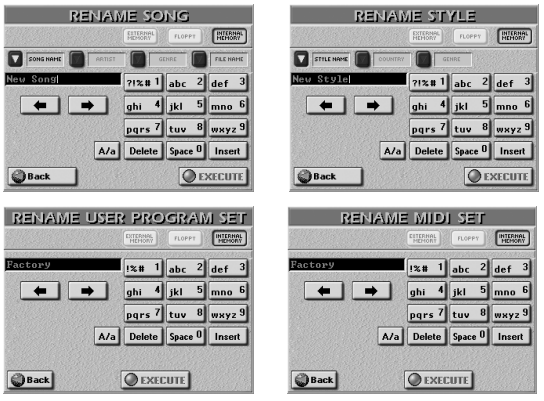
Das Display ändert sich zu:

User Program-Set- und MIDI Set-Dateien besitzen nur einen Dateinamen. Da es für solche Dateien keine Finder-Funktionen gibt, sieht das Display etwas anders aus:

(5) Wählen Sie den Datenträger. INTERNAL MEMORY, FLOPPY (Diskette) oder EXTERNAL MEMORY (Speicherkarte).

(6) Bei Bedarf (und wenn verfügbar) können Sie auch die Sortierfunktionen und den Finder verwenden.
Diese Funktionen sind jedoch nur für Songs und Styles verfügbar – und auch dann nur, wenn Sie INTERNAL MEMORY oder EXTERNAL MEMORY wählen. Siehe auch S. 36 und 86

(7) Drücken Sie das Feld der Datei, die umbenannt werden soll.
Das Display ändert sich zu:



Wenn Sie die RENAME-Seite aus Versehen gewählt haben, können Sie sie mit Back verlassen. Dann kehren Sie zurück zur zuvor gewählten Seite.

(8) Drücken Sie das gewünschte Feld (STYLE NAME, COUNTRY/ARTIST, GENRE oder FILE NAME, sofern vorhanden) und geben Sie die gewünschten Zeichen ein.
Auf S. 204 erfahren Sie, wie man Zeichen eingibt.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt sowohl Groß- als auch Kleinbuchstaben für Dateinamen. Wählen Sie das für Sie praktischere Verfahren.

Anmerkung: Der G-70 unterstützt auch lange Dateinamen. Da bestimmte Felder aber relativ kurz sind, werden solche Namen nur teilweise angezeigt. Deswegen raten wir zur Verwendung kurzer Namen (maximal 18 Zeichen).

(9) Drücken Sie das EXECUTE-Feld, um die Einstellungen zu bestätigen und die Datei umzubenennen.
Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette oder Speicherkarte niemals, solange der Vorgang noch läuft. Warten Sie also, bis eine Bestätigung erscheint, bevor Sie wieder normal arbeiten.

(10) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Delete

Mit diesen Funktionen können Sie das gewählte User Program-Set, MIDI Set-"Set" bzw. einen Style aus dem internen Speicher bzw. von der Speicherkarte oder Diskette löschen.

Seien Sie aber sehr vorsichtig und wählen Sie einerseits den richtigen Dateityp und andererseits die richtige Datei, bevor Sie EXECUTE drücken. Den Löschvorgang kann man nicht rückgängig machen.

Bedenken Sie außerdem, dass MIDI Sets 8 Einstellungen enthalten, so dass Sie vielleicht mehr löschen als Ihnen lieb ist. Wenn Sie einen Song wählen, der auch in einer Play List zum Einsatz kommt, wird der betreffende Schritt gelöscht, während ein User-Programm, dessen Link-Funktion Sie aktiviert haben, den Song nicht mehr findet.

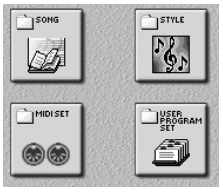
Beim Löschen eines User Program-Sets hingegen verschwindet nur die Liste – die User-Programme bleiben erhalten.

(1) Drücken Sie den DISK&MEDIA-Taster.

(2) Wenn Sie mit einer Speicherkarte oder Diskette arbeiten möchten, müssen Sie sie in den Schacht bzw. das Laufwerk stecken.

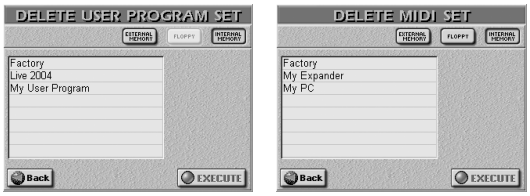
(3) Drücken Sie das DELETE-Feld.

(4) Wählen Sie den Datentyp, der gelöscht werden soll, indem Sie sein Feld drücken.



Das Display ändert sich zu:

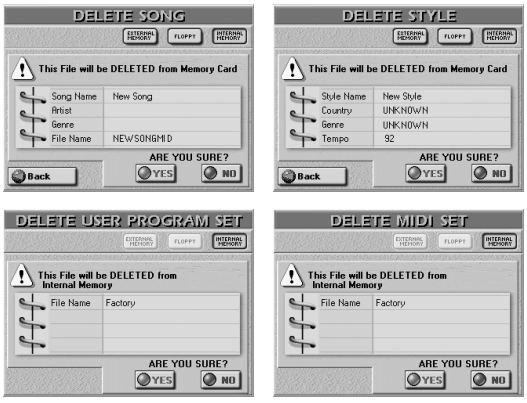
Für User Program-Set- und MIDI Set-Dateien sieht das Display folgendermaßen aus:



(5) Wählen Sie den Datenträger. INTERNAL MEMORY, FLOPPY (Diskette) oder EXTERNAL MEMORY (Speicherkarte).

(6) Bei Bedarf (und wenn verfügbar) können Sie auch die Sortierfunktionen und den Finder verwenden.
Diese Funktionen sind jedoch nur für Songs und Styles verfügbar – und auch dann nur, wenn Sie INTERNAL MEMORY oder EXTERNAL MEMORY wählen. Siehe auch S. 36 und 86

(7) Drücken Sie das Feld der Datei, die gelöscht werden soll.
Das Display ändert sich zu:



Wenn Sie die DELETE-Seite aus Versehen gewählt haben, können Sie sie mit Back verlassen. Dann kehren Sie zurück zur zuvor gewählten Seite.

(8) Kontrollieren Sie noch einmal, ob Sie die richtige Datei gewählt haben und drücken Sie dann das YES-Feld.
Drücken Sie das NO-Feld, um zur DELETE-Übersicht zurückzukehren, ohne die Datei zu löschen. Sie können auch Back drücken, um zur DELETE-Seite zurückzukehren.

(9) Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Anmerkung: Den DELETE-Befehl kann man nicht rückgängig machen.

Copy

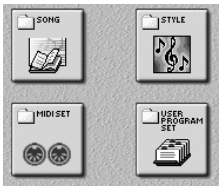
Mit dem G-70 können Sie eine, mehrere oder alle Dateien von einem Datenträger zu einem anderen kopieren. Die Dateien des Quelldatenträgers (FROM) können jedoch nicht zum selben Zieldatenträger (TO) kopiert werden. Verwenden Sie die USB-Funktion (siehe S. 210), wenn Sie die Daten einer Speicherkarte (im G-70) zu einer anderen (in Ihrem Computer) kopieren möchten.

(1) Drücken Sie den DISK&MEDIA-Taster.

(2) Wenn Sie mit einer Speicherkarte oder Diskette arbeiten möchten, müssen Sie sie in den Schacht bzw. das Laufwerk stecken.

(3) Drücken Sie das FILE COPY-Feld.

(4) Wählen Sie den Datentyp, der kopiert werden soll, indem Sie sein Feld drücken.



Das Display ändert sich zu:

Anmerkung: Auf S. 119 erfahren Sie, wie man einzelne User-Programme kopiert. Hier können nur Sets (d.h. die Listendatei mitsamt den User-Programmdateien, auf die sie verweist) kopiert werden.

Wenn Sie den falschen Datentyp gewählt haben, müssen Sie Back drücken und es noch einmal versuchen.

(5) Wählen Sie zuerst die Quelle, welche die zu kopierenden Dateien enthält: Drücken Sie das FROM-Tastersymbol, um den Speicherbereich zu wählen.

INT MEMORY: Interner G-70-Speicher.

EXT MEMORY: Die Speicherkarte im PCMCIA-Schacht des G-70. Schieben Sie sie vor Anwahl dieser Option in den Schacht.

FLOPPY DISK: Die Diskette im Laufwerk des G-70. (User Program-Sets können nicht von bzw. zu Diskette kopiert werden.)

(6) Geben Sie nun an, wohin die Dateien kopiert werden sollen: Wählen Sie mit dem TO-Tastersymbol den Zieldatenträger.
Anmerkung: Für FROM und TO kann niemals derselbe Datenträger gewählt werden (Kopien FROM INTERNAL MEMORY→ TO INTERNAL MEMORY sind z.B. unmöglich).

Anmerkung: User Program-Sets können nicht zu einer Diskette kopiert werden.

(7) Wenn der Name der zu kopierenden Datei bereits angezeigt wird, drücken Sie sein Feld.
Es können auch mehrere Dateien gewählt werden.

(8) Drücken Sie das [→]-Feld unten rechts, damit die nächsten 5 Dateien angezeigt werden.
Das Feld kann beliebig oft gedrückt werden (bis es nicht mehr angezeigt wird). Um zu einer vorangehenden Gruppe von 5 Dateien zu springen, müssen Sie [←] drücken.

(9) Um alle Dateien (aller verfügbaren Seiten) zu kopieren, können Sie das [ALL FILES]-Feld drücken.
Anmerkung: Wenn die Speicherkarte oder Diskette noch nicht formatiert ist, erscheint eine Rückmeldung mit der Möglichkeit, das jetzt schnell nachzuholen.

(10) Wenn Sie "EXT MEMORY" für "TO" gewählt haben, müssen Sie den Speicherschutz der Karte deaktivieren und diese danach in den PCMCIA-Schacht stecken. Wie man den Schreibschutz der Speicherkarte deaktiviert, entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitung.
Wenn Sie "FLOPPY DISK" für "TO" gewählt haben, müssen Sie den Speicherschutz der Diskette deaktivieren (siehe S. 11) und letztere in das Laufwerk legen.

(11) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld.
Nun werden Sie gefragt, ob alle Dateien auf dem Zieldatenträger ("TO"), die denselben Namen haben wie die zu kopierenden Dateien, überschrieben werden dürfen.

(12) Drücken Sie das [YES]-Feld, wenn Sie die Dateien des Zieldatenträgers überschreiben möchten.
Drücken Sie das [NO]-Feld, wenn "FROM"-Dateien, die denselben Namen haben wie Dateien auf dem Zieldatenträger ("TO"), ausgeklammert werden sollen (dann werden nur Dateien mit noch nicht verwendeten Namen kopiert).

Die Daten werden kopiert und eine Rückmeldung bestätigt den Vorgang.

Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette oder Speicherkarte niemals, solange der Vorgang noch läuft. Warten Sie also, bis eine Bestätigung erscheint, bevor Sie wieder normal arbeiten.

(13) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Anmerkung: Wenn Sie Dateien eines Datenträgers zu einem anderen kopieren, dessen Kapazität kleiner ist als der Umfang der zu kopierenden Dateien, hält der G-70 an, sobald die Kapazität erschöpft ist. Er zeigt aber keine Rückmeldung an. Daher sollten Sie nach der Kopie unbedingt den Inhalt des Zieldatenträgers überprüfen.

Format

Mit dieser Funktion können Sie die eingelegte Diskette oder Speicherkarte formatieren. Aus Sicherheitsgründen kann der interne Speicher nicht formatiert werden (weil er auch das Betriebssystem des G-70 enthält).

Am besten formatieren Sie auch Disketten, die bereits MS-DOS®-vorformatiert sind, weil das den Datenzugriff beschleunigt. **Speicherkarten müssen immer mit dem G-70 formatiert werden:**Beim Formatieren legt der G-70 nämlich auch eine Reihe von Ordnern an, in denen unterschiedliche Dateien gespeichert werden.

(1) Deaktivieren Sie den Schreibschutz der Diskette oder Speicherkarte (falls vorhanden):

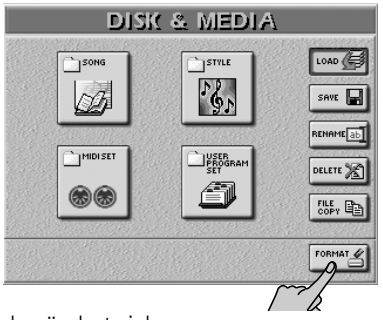
Diskette: Schließen Sie das kleine "Fenster" (S. 11).

Speicherkarte: Siehe deren Bedienungsanleitung (das richtet sich nämlich nach dem verwendeten Kartentyp).

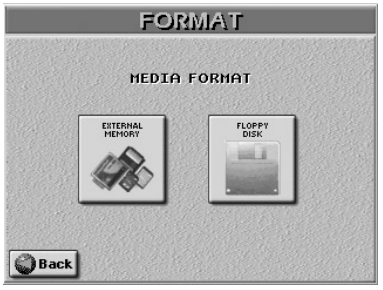
(2) Stecken Sie die Karte in den PCMCIA-Schacht bzw. die Diskette in das Laufwerk.

(3) Drücken Sie den [DISK & MEDIA]-Taster.

(4) Drücken Sie das [FORMAT]-Feld.



Das Display ändert sich zu:



(5) Drücken Sie auf der nun erscheinenden Display-Seite das [EXTERNAL MEMORY]- oder [FLOPPY DISK]-Feld
Das richtet sich natürlich danach, ob Sie eine Diskette oder eine Karte eingelegt haben.

Das Display antwortet nun mit:

(Bei einer Diskette lautet die "External Memory"-Meldung selbstverständlich "Floppy Disk".)

(6) Drücken Sie das [YES]-Feld, um die Diskette/Karte zu formatieren.
Drücken Sie [NO] oder [Back], um zur vorigen FORMAT-Seite zurückzukehren, ohne zu formatieren.

(7) Warten Sie, bis eine Bestätigung erscheint und drücken Sie dann den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.
Anmerkung: Entnehmen Sie eine Diskette oder Speicherkarte niemals, solange der Vorgang noch läuft. Warten Sie also, bis eine Bestätigung erscheint, bevor Sie wieder normal arbeiten.

17. Datenarchivierung mit einem Computer (USB)

Den USB-Port des G-70 können Sie sowohl für den Datenaustausch mit einem Computer als auch für die MIDI-Kommunikation verwenden. Hier wollen wir uns die Archivierung anschauen, die hier und da "Data Storage" genannt wird. Die MIDI-Funktionen werden auf S. 213 vorgestellt.

Es können folgende Dateitypen vom internen Speicher bzw. einer Speicherkarte zum Computer (und umgekehrt) übertragen werden:

Styles	User-Programme
Songs (.SMF-Dateien)	.txt-Dateien*

[*] Diese Dateien befinden sich in fest definierten Ordnern und dürfen nur dort abgelegt werden. Siehe Schritt (12) unten.

Es werden folgende Computer und Betriebssysteme unterstützt:

IBM PC-kompatibel: Windows 98SE/Me/2000/XP oder neuer

Apple: MacOS 9.04 oder neuer

Anmerkung: Der G-70 erzeugt und liest keine Audiodateien.

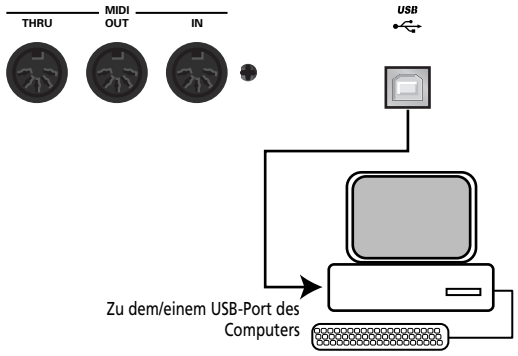
Anmerkung: Das für diese Verbindung benötigte USB-Kabel gehört nicht zum Lieferumfang.

(1) Ziehen Sie das USB-Kabel des G-70 aus dem Port des Computers.

(2) (Für Windows XP:) Wenn Sie jetzt aufgefordert werden, den Computer neu zu starten, müssen Sie das tun.

(3) Schalten Sie den G-70 ein.

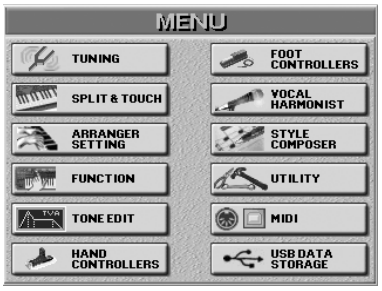
(4) Verbinden Sie den G-70 über ein USB-Kabel mit dem Computer.



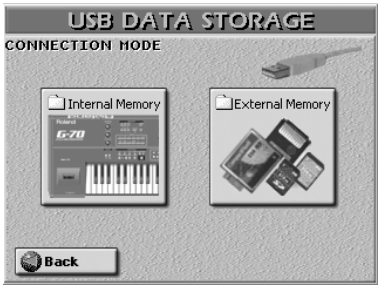
Anmerkung: Verbinden Sie den G-70 nur direkt mit dem Computer oder mit einem aktiven USB-Hub.

(5) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Display ändert sich zu:



(6) Drücken Sie das [USB DATA STORAGE]-Feld.



Nun müssen Sie entscheiden, welcher Speicherbereich auf dem Schreibtisch des Computers erscheinen soll:

(7) Drücken Sie [Internal Memory] oder [External Memory] (Speicherkarte), um die Verbindung mit dem Computer zu aktivieren.
Je nach dem gewählten Speicherbereich sieht das Display nun so aus...

...oder so:

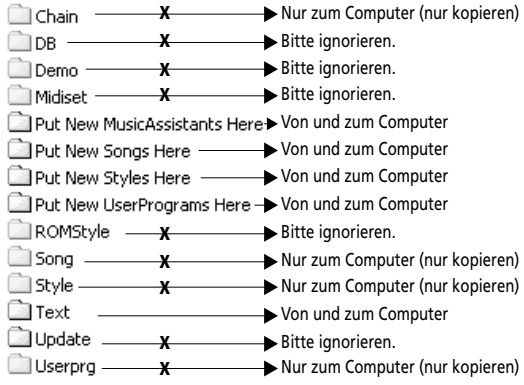
Anmerkung: Nun sind alle Bedienelemente des G-70 verriegelt. Den/die zuletzt gewählten Keyboard-Part(s) können Sie jedoch weiterhin spielen. Es können aber keine anderen Klänge (oder Parts) gewählt werden.
Anmerkung: Um die Verbindung zu lösen, müssen Sie [DISCONNECT] oder den [EXIT]-Taster drücken.

(8) Öffnen Sie das "Arbeitsplatz"-Fenster (Windows).

(9) Schauen Sie nach, ob der Computer ein Laufwerk namens "G70_SSD", "G70_CARD" oder schlicht "Wechseldatenträger" gefunden hat.

(10) Öffnen Sie das Laufwerk mit einem Doppelklick auf dessen Symbol.

(11) Öffnen Sie den gewünschten Ordner.
Das richtet sich danach, ob Sie Songs, Music Styles, User-Programme oder Textdateien kopieren/hinzufügen möchten.



(12) Wählen Sie nun eines der folgenden Verfahren:

- Kopieren der gewünschten Music Styles per Drag&Drop vom "Styles"-Ordner zur Festplatte des Computers.
  Um Styles vom Computer zum G-70 zu kopieren, müssen Sie sie zum "Put New Styles Here"-Ordner ziehen.
- Kopieren der gewünschten Songs per Drag&Drop vom "Song"-Ordner zur Festplatte des Computers.
  Um Songs vom Computer zum G-70 zu kopieren, müssen Sie sie zum "Put New Songs Here"-Ordner ziehen.
- Kopieren der gewünschten User-Programme per Drag&Drop vom "Userprg"-Ordner zur Festplatte des Computers.
  Um User-Programme vom Computer zum G-70 zu kopieren, müssen Sie sie zum "Put New UserPrograms Here"-Ordner ziehen.

  Um User-Programme vom Computer zum G-70 zu kopieren und sofort dazugehörige Music Assistant-Einträge anzulegen, müssen Sie sie zum "Put New Music Assistants Here"-Ordner ziehen. (Auf Speicherkarten fehlt dieser Ordner, weil sich die Music Assistant-Einträge im internen Speicher des G-70 befinden müssen.)
- Kopieren der gewünschten Textdateien per Drag&Drop vom "Text"-Ordner zur Festplatte des Computers – oder umgekehrt.

Anmerkung: Löschen Sie niemals Dateien via USB und ändern Sie auf diesem Wege niemals ihre Namen (verwenden Sie dafür nur die Funktionen des G-70).

Solange Dateien übertragen werden, sieht das Display des G-70 folgendermaßen aus und alle Taster sind verriegelt.

Anmerkung: Schalten Sie den G-70 niemals aus, solange diese Meldung angezeigt wird. Sonst werden die Daten im betreffenden Speicherbereich nämlich beschädigt.
Anmerkung: Lösen Sie niemals die USB-Verbindung, solange die rote "WRITING"-Meldung angezeigt wird (die entsprechende Meldung auf dem Computerbildschirm verschwindet eventuell bereits früher, ist hier aber nicht maßgeblich). Sonst beschädigen Sie eventuell den gewählten Speicherbereich.

Vorsicht mit Ordnern und Dateien

- Es dürfen nur folgende Dateitypen zwischen dem G-70 und dem Computer ausgetauscht werden:
  Standard MIDI Files (.MID)
  Song-Dateien mit der ".KAR"-Kennung
  User-Programmdateien (.UPG)
  Music Styles (.STL)
  Textdateien (.TXT) für die Lyrics-Synchronisation (siehe S. 149)
- Verschieben bzw. löschen Sie niemals mit dem Computer (seiner Maus usw.) Ordner des erkannten Speicherbereichs und ändern Sie niemals ihre Namen.
- Ziehen Sie niemals Dateien zu Ordnern, die in der Abbildung oben mit einem "X" gekennzeichnet sind.
- Kopieren Sie niemals Dateien zum Stammverzeichnis ("Root") des internen G-70-Speichers bzw. der Speicherkarte – und ändern bzw. löschen Sie niemals Dateien, die sie dort eventuell sehen.
- Verwenden Sie niemals die Funktionen des Computers zum Optimieren, Kontrollieren oder Formatieren des internen G-70-Speichers.
- Der G-70 liest nur Dateinamen mit Einzelbytezeichen (d.h. keine russischen, chinesischen, japanischen, koreanischen usw. Namen).
- Arbeiten Sie ausschließlich mit Dateien, deren Namen maximal 32 Zeichen enthalten.
- Bisweilen werden Songs, Styles oder User-Programme, die Sie zum entsprechenden "Put New... Here"-Ordner kopiert haben, nicht sofort vom betreffenden Finder erkannt. Wählen Sie dann kurz den "anderen" Speicherbereich (Karte oder interner Speicher) und danach wieder den ursprünglichen Bereich.

(13) Um die Verbindung des G-70 mit dem Computer zu lösen:

- Macintosh: Ziehen Sie das Symbol "G70_SSD", "G70_CARD" oder "Wechseldatenträger" zum Papierkorb.
  —oder—
- Windows: Klicken Sie auf das Entfernen-Symbol der Task-Leiste. Warten Sie, bis ein Einblendmenü erscheint und wählen Sie dort den Eintrag "USB-Laufwerk G70_SSD beenden", "USB-Laufwerk G70_CARD beenden" o.ä. Nun erscheint ein Fenster mit dem ungefähren Wortlaut "Das USB-Gerät XX kann jetzt entfernt werden". Klicken Sie auf [OK].
  —DANACH—
- Lösen Sie das USB-Kabel vom Computer und vom G-70.

(14) Drücken Sie das [DISCONNECT]-Feld, im Display des G-70, um zur CONNECTION MODE-Seite zurückzukehren.

(15) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Archivieren aller G-70-Daten

Mit folgendem Verfahren können alle internen Daten des G-70 (bzw. der gesamte Inhalt einer Speicherkarte) extern archiviert werden:

- Verbinden Sie den G-70 mit dem Computer.
- Legen Sie auf dem Computer einen Ordner namens "Backup" (oder wie auch immer) an.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol des internen G-70-Speichers bzw. der Speicherkarte, um das Fenster zu öffnen.
- Wählen Sie den gesamten Inhalt (Strg + A oder Apfel + A).
- Ziehen Sie die gewählten Dateien zum "Backup"-Ordnersymbol und geben Sie die Maustaste frei.
- Warten Sie, bis alle Dateien kopiert sind.

Um die Dateien später wieder zum G-70 (oder seiner Speicherkarte) zu übertragen:

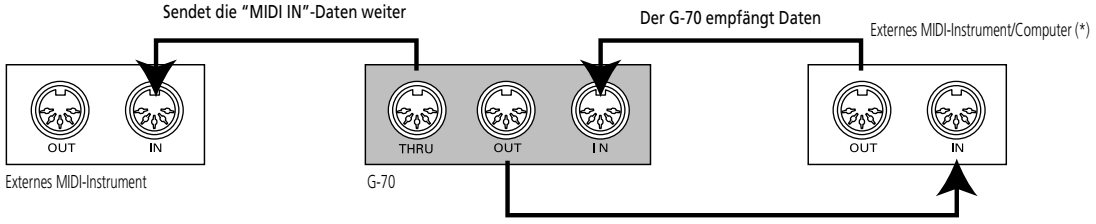
- Öffnen Sie den "Backup"-Ordner auf der Computerfestplatte.
- Öffnen Sie das Fenster des internen G-70-Speichers oder der Speicherkarte.
- Ordnen Sie die beiden Fenster so an, dass Sie problemlos Dateien von "Backup" zu "G70_SSD" bzw. "G70_CARD" ziehen können.
- Kehren Sie zurück zum "Backup"-Ordner und wählen Sie seinen gesamten Inhalt (Strg + A oder Apfel + A).
- Ziehen Sie alle gewählten Dateien zum "G70_SSD"-Ordner (oder "G70_CARD") und geben Sie die Maustaste frei.
- Warten Sie, bis der Vorgang beendet ist.
- Lösen Sie die Verbindung des G-70 mit dem Computer zu lösen (siehe oben).

18. MIDI

MIDI ist die Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface". Dieser Begriff umfasst zahlreiche Aspekt, darunter auch die Anschlüsse, die auf allen Instrumenten und Geräten gleich aussehen und zum Übertragen und Empfangen musikspezifischer Informationen dienen.

Wenn Sie auf dem G-70 spielen oder die Style- bzw. Song-Wiedergabe starten, sendet Ihr Instrument MIDI-Daten zur MIDI OUT-Buchse (oder zum USB-Port). Wenn Sie diese Buchse mit der MIDI IN-Buchse eines anderen Instrumentes verbinden, spielt jenes dieselben Noten wie der G-70, wählt bei Bedarf andere Klänge usw.

MIDI ist ein allgemeiner Standard, und das bedeutet, dass Musikdaten zu Instrumenten gleich welchen Herstellers übertragen werden können. Außerdem erlaubt der MIDI-Standard die Verbindung des G-70 mit einem Rechner oder Hardware-Sequenzer. (Der USB-Port kann ebenfalls für MIDI-Anwendungen verwendet werden.)
Schließen Sie den G-70 wie nachstehend gezeigt an.



(*) Die MIDI-Kommunikation kann auch über den USB-Port erfolgen.

MIDI kann auf bis zu 16 MIDI-Kanälen gleichzeitig Daten senden und empfangen, so dass bis zu 16 Instrumente angesteuert werden können. Das G-70 ist ein sog. "multitimbrales" Instrument, d.h. es kann gleichzeitig auf mehreren MIDI-Kanälen Musikdaten für unterschiedliche Klänge spielen.

Anmerkung: Alle Parts des G-70 empfangen MIDI-Befehle. Wenn sie also nicht auf die Befehle einer externen Steuerquelle reagieren, müssen Sie die MIDI-Verbindungen und Kanalzuordnungen des G-70 überprüfen.

Die Keyboard-Parts übertragen und senden auf folgenden Kanälen:

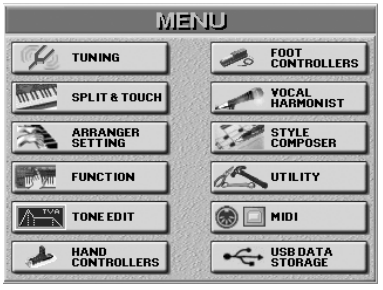
Keyboard-Part	Recorder-Spur
UP1	4
UP2	6
UP3	13
LW1	11
LW2	14
MBS	12
MELODY INT	15

Das Prinzip

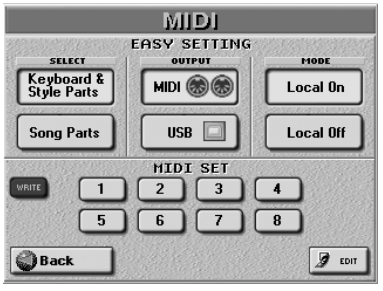
Aufrufen der MIDI-Funktionen

Die MIDI-Funktionen erreicht man auf einem der folgenden Wege:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [MIDI]-Feld.



(3) Drücken Sie das OUTPUT [MIDI]- oder [USB]-Feld, um anzugeben, welcher Anschluss für die MIDI-Kommunikation verwendet werden soll.

Die MIDI- und USB-Option schließen einander aus: Wählen Sie "USB", so werden die MIDI-Buchsen nicht verwendet, während die MIDI-Kommunikation per USB unmöglich ist, wenn Sie "MIDI" wählen.

- Zum Lieferumfang des G-70 gehört eine CD-ROM mit Treiberdateien, die Sie auf Ihrem Computer installieren müssen, um die USB–MIDI-Funktionen nutzen zu können. Vor Drücken des [USB]-Feldes müssen Sie die benötigten Treiber auf dem Computer installieren. Siehe die Bedienhinweise auf der CD-ROM.

(4) **Wählen Sie eines der folgenden Verfahren:**

- Drücken Sie ein MIDI SET [1]~[8]-Feld, um ein MIDI Set zu wählen.
- Drücken Sie das SELECT-Feld der Sektion, deren Vorgaben Sie laden möchten. Diese beiden Felder können statt eines MIDI Sets verwendet werden.
  Wenn Sie [Keyboard&Style Parts] drücken, senden/empfangen die Song-Parts keine MIDI-Befehle mehr. Drücken Sie [Song Parts], so senden/empfangen die Style- und Keyboard-Parts keine MIDI-Befehle mehr.
- Drücken Sie das [EDIT]-Feld, um die MIDI-Parameter aufzurufen. Wählen Sie dann mit den PAGE [◄][►]-Feldern den Part bzw. die Sektion, dessen/deren Einstellungen Sie ändern möchten.

(5) **Nach Ändern der MIDI-Parameter können Sie das [WRITE]-Feld drücken, um die Einstellungen in einem MIDI Set zu sichern (S. 219).**

(6) **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.**

Arbeiten mit den Vorgaben

Die erste MIDI-Seite enthält zwei große Felder mit Einstellungsvorgaben. Hiermit kann man im Handumdrehen wieder die Vorgaben für die betreffende Sektion aufrufen.

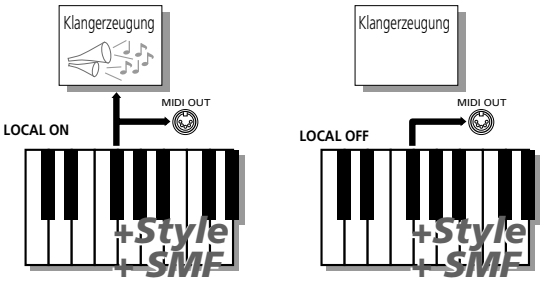
[Keyboard&Style Parts]: Mit diesem Feld rufen Sie die MIDI-Vorgaben für die Keyboard- (UP1/2/3, LW1/2, MBS, MELODY INT) und Style-Parts (ADrum, ABass, Acc1~6) auf. Die Empfangs-/Übertragungskanäle der Keyboard- und Style-Parts werden auf die Werksvorgaben zurückgestellt, während der MIDI-Empfang/die Übertragung der Song-Parts deaktiviert wird.

Anmerkung: Dieses Feld gilt sowohl für den Empfang (RX) als auch die Übertragung (TX). Auf dem G-70 können der Empfangs- und Übertragungskanal aller Parts nämlich separat eingestellt werden.

[Song Parts]: Mit diesem Feld rufen Sie die Werksvorgaben für die Song-Parts des G-70 auf und deaktivieren gleichzeitig den Empfang und die Übertragung der Keyboard- und Style-Parts.

MODE [Local On]/[Local Off]: Hiermit können Sie die Verbindung zwischen der Tastatur/dem Arranger/dem Recorder des G-70 und der internen Klangerzeugung ein-/ausschalten.

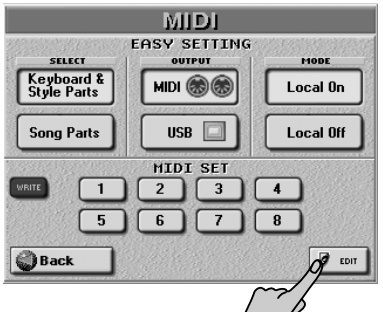
Wenn Sie [Local On] (Vorgabe) wählen, hören Sie die Noten, die Sie auf der Tastatur des G-70 spielen bzw. die der Arranger/Recorder wiedergibt. Wählen Sie aber [Local Off], so werden die entsprechenden MIDI-Befehle nicht mehr zur internen Klangerzeugung übertragen – wohl aber zur MIDI OUT-Buchse (oder zum USB-Port) und also zu externen MIDI-Instrumenten.



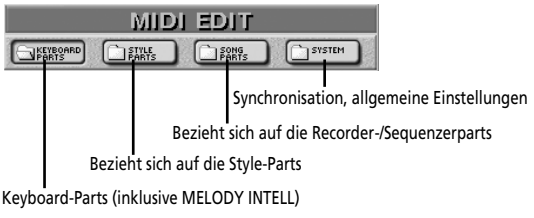
Wenn Sie eines dieser Felder drücken, erscheint neben der Nummer des aktuell gewählten MIDI Sets ein Sternchen (*), um Sie darauf hinzuweisen, dass die Einstellungen nicht mehr mit den gespeicherten Werten übereinstimmen. Alles Weitere zu den MIDI Sets finden Sie auf S. 219.

Editierverfahren

(7) Drücken Sie auf der ersten MIDI-Seite das [EDIT]-Feld.



(8) Wählen Sie auf der nun erscheinenden Seite die Sektion, deren Parameter editiert werden sollen:



(9) Wählen Sie mit den PAGE [◄][►]-Tastern den Part, den Sie editieren möchten.

(10) Drücken Sie das Feld des änderungsbedürftigen Parameters und stellen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern den gewünschten Wert ein.

(11) Drücken Sie das [Back]-Feld und speichern Sie Ihre Einstellungen in einem MIDI Set; —oder—

Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

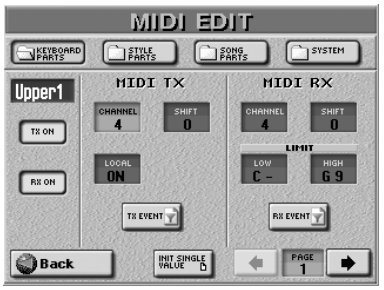
Editieren der MIDI-Parameter

Sehen wir uns kurz an, wo man den benötigten Part findet (dieser muss dann mit PAGE [◄][►] aufgerufen werden):

KEYBOARD	STYLE	SONG	SYSTEM
UP1, 2, 3	ADrums	Part1~16	Sync
LW1, 2	ABass		Basic Channel
MBS	Accomp1		Style Channel
MELODY INT	Accomp2		NTA
	Accomp3		V-LINK
	Accomp4		Param
	Accomp5		
	Accomp6		

Anmerkung: Wählen Sie den änderungsbedürftigen Part **immer**, **bevor** Sie die angezeigten Parameterwerte ändern.

Keyboard-, Style-, Song-Parts



Die Keyboard-, Style- und Song-Parts weisen dieselben "TX"- (Übertragung) und "RX"-Parameter (Empfang) auf. Deshalb werden diese auch nur einmal vorgestellt. Auf etwaige Unterschiede wird an Ort und Stelle hingewiesen.

Anmerkung: Drücken Sie das [INIT SINGLE VALUE]-Feld, um wieder die Vorgabe für den momentan gewählten Parameter (dessen Display-Feld "leuchtet") aufzurufen.

TX ON, RX ON

Mit diesen beiden Tastersymbolen können Sie bestimmen ob der Part, dessen Name oben links erscheint, MIDI-Daten senden (TX) bzw. empfangen (RX) soll (leuchtet) oder nicht (aus).

MIDI TX

■CHANNEL (1~16)

Hiermit ordnen Sie dem gewählten Part einen MIDI-Übertragungskanal zu. Wählen Sie nach Möglichkeit dieselbe Kanalnummer für den Empfang (RX) und die Übertragung (TX) – es sei denn, Sie haben einen triftigen Grund, davon abzuweichen.

Anmerkung: In der Regel sollte jeder MIDI-Kanal nur ein Mal vergeben werden.

■LOCAL

Hiermit können Sie den gewählten Part von der internen Klangerzeugung abkoppeln ("OFF") oder die Verbindung wiederherstellen ("ON"). Bei Bedarf kann die LOCAL-Einstellung auch für alle Parts gemeinsam geändert werden: Drücken Sie auf der MIDI-Seite MODE [Local On]/[Local Off].

■SHIFT (–48~48)

Dieser Parameter ermöglicht die Transponierung der via gesendeten Notenbefehle, bevor diese zum externen Empfänger geleitet werden. Die Noten können bis zu vier Oktaven höher (48) oder tiefer (–48) transponiert werden. Jeder Schritt vertritt einen Halbton.

TX EVENT

Die TX-Sektion bietet eine Reihe von Filtern, mit denen man angeben kann, ob die betreffenden Befehle gesendet werden sollen (ON) oder nicht (OFF).

Drücken Sie [TX EVENT], um folgendes Popup-Fenster aufzurufen:

Drücken Sie das [ALL]-Feld, um alle Tastersymbole zu aktivieren (die entsprechenden Befehle werden dann gesendet). Drücken Sie [NONE], um alle Tastersymbole auszuschalten. Drücken Sie [CLOSE], um zur vorigen Seite zurückzukehren. Folgende Tastersymbole können auch separat ein-/ausgeschaltet werden:

- **PROGRAM CHANGE**—Programm- und Bankwechsel (CC00, CC32). Mit diesen Befehlen werden Klänge und Drum Sets (wie auch User-Programme, siehe unten) aufgerufen. "Bankwechsel" sind Steuerbefehle, die für die Klanganwahl verwendet werden, seit die Anzahl der Klänge eines Instruments weit über den mit Programmwechseln (128) aufrufbaren Klängen liegt. (Der G-70 enthält z.B. mehr als 1590 Klänge.)
- **PITCH BENDER**—Pitch Bend-Befehle.
- **MODUL**—Modulationsbefehle (CC01).
- **VOLUME**—Lautstärke-Befehle (CC07).
- **PANPOT**—Stereoposition (CC10).
- **EXPRESSION**—Expression-Befehle (CC11).
- **HOLD°**—Hold-Befehle (Sustain, Dämpfer, CC64).
- **SOSTENUTO°**—Sostenuto-Befehle (CC66).
- **SOFT°**—Soft-Befehle (CC67)
- **REVERB**—Reverb Send-Befehle (CC91).
- **CHORUS**—Chorus Send-Befehle (CC93).
- **CAF°**—Kanal-Aftertouch.
- **RPN°**—Registrierte Parameternummer (CC100/101).
- **NRPN°**—Nicht-registrierte Parameternummer (CC98/99).
- **SysEx°**—SysEx-Befehle (System-Exklusiv).
- **CC16°**—Mehrzwecksteuerfunktion, mit welcher der "C1"-Parameter (siehe S. 93) beeinflusst werden kann.

Anmerkung: TX EVENT-Parameter mit einem "°"-Symbol stehen nicht für Style-Parts zur Verfügung.

MIDI RX

■CHANNEL (1~16)

Hier können Sie dem gewählten Part einen MIDI-Empfangskanal zuordnen. Die Vorgabe funktioniert zwar in der Regel am besten, aber Sie können auch einen anderen Kanal wählen.

Anmerkung: Wählen Sie nach Möglichkeit dieselbe Kanalnummer für den Empfang (RX) und die Übertragung (TX) – es sei denn, Sie haben einen triftigen Grund, davon abzuweichen.

Anmerkung: In der Regel sollte jeder MIDI-Kanal nur ein Mal vergeben werden.

■SHIFT (–48~48)

Mit diesem Parameter können die empfangenen Notenbefehle transponiert werden, bevor zur internen Klangerzeugung des G-70 weitergeleitet werden. Die Noten können bis zu vier Oktaven höher (48) oder tiefer (–48) transponiert werden. Jeder Schritt vertritt einen Halbton.

■LIMIT HIGH/LIMIT LOW (C–~G9)

Mit "LIMIT HIGH" und "LIMIT LOW" können Sie den Notenbereich (Tonumfang) festlegen, der empfangen werden soll. Wenn der gewählte G-70-Part nicht alle via MIDI eingehenden Notenbefehle auswerten soll, können Sie den Bereich entsprechend ändern.

Anmerkung: Die Untergrenze (LOW LIMIT) kann nicht über der Obergrenze (HIGH LIMIT) liegen – und umgekehrt.

RX EVENT

Mit den Datenfiltern der RX-Sektion bestimmen Sie, ob die betreffenden Befehle empfangen werden sollen (ON) oder nicht (OFF).

Drücken Sie das RX EVENT-Feld, um folgendes Popup-Fenster aufzurufen:

Die RX-Ereignisse sind mit den TX-Ereignissen identisch. Siehe S. 215.

Drücken Sie das Back-Feld und speichern Sie Ihre Einstellungen in einem MIDI Set; —oder—
Drücken Sie den EXIT-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

MIDI System-Parameter

Folgende MIDI-Parameter beziehen sich auf den gesamten G-70, wenngleich es auch ein paar sehr spezifische Funktionen gibt, wie Sie sehen werden.

Drücken Sie das SYSTEM-Feld und wählen Sie mit PAGE ◄► die Seite, wo sich der benötigte Parameter befindet.

SYNC-Parameter

Mit den SYNC-Parametern können Sie angeben, ob der G-70 während der Arranger- oder Song-Wiedergabe MIDI-Echtzeitbefehle senden soll oder nicht. Das erlaubt die Synchronisation externer Instrumente oder Sequenzer(programme) mit dem G-70.

Zur Erinnerung: "TX" bedeutet "Übertragung" und "RX "Empfang".

■SYNC TX

- START/STOP—Wenn Sie diese Option einschalten, sendet der G-70 beim Starten und Anhalten des Arrangers (STYLE) oder eines Songs (SONG) einen Start- bzw. Stop-Befehl. (Der Recorder/Sequenzer sendet außerdem "Continue"-Befehle.)
- CLOCK—Diese Option bedeutet, dass der Arranger (STYLE) oder Recorder/Sequenzer (SONG) Clock-Befehle für die MIDI-Temposynchronisation sendet.
- SONG POSITION (nur für SONG)—Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, sendet der Recorder/Sequenzer auch "Song Position Pointer"-Befehle (SPP), welche die aktuelle Position angeben.

  Anmerkung: Ob die Drummaschine, der Sequenzer usw. diese Befehle überhaupt auswertet, entnehmen Sie bitte deren/dessen Bedienungsanleitung.

■SYNC RX

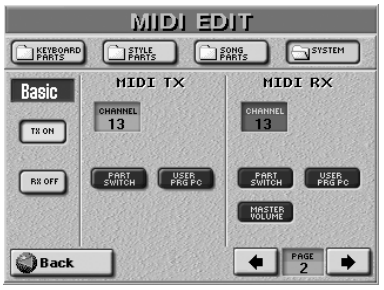
Die SYNC RX-Parameter bestimmen, ob und wie der Arranger (STYLE) oder Recorder/Sequenzer (SONG) mit einem externen Sequenzer, einer Drummaschine usw. synchronisiert wird. Die Optionen lauten:

- Auto—Diese Funktion dient zur Fernsteuerung der Song- oder Style-Wiedergabe (mit einem dynamischen MIDI-Pedal PK-5A o.ä.). Wenn der G-70 einen MIDI Start-Befehl (FA) empfängt, wartet er kurz auf Clock-Befehle, die den Tempowert angeben. Bleiben letztere aus (ein PK-5A sendet sie z.B. nicht), so startet der G-70 die Wiedergabe mit seinem internen Tempo. Werden diese Clock-Befehle (F8) hingegen wohl empfangen, so verwendet der G-70 das externe Tempo. Sie können den Recorder/Sequenzer bzw. Arranger aber auch ohne MIDI Start-/Clock-Befehle verwenden. Bei Anwahl von "MIDI" ist das nicht mehr möglich.

- **Internal**—Der Recorder/Sequenzer (SONG) bzw. Arranger (STYLE) verwendet sein eigenes Tempo.
- **MIDI**—Die Song- oder Style-Wiedergabe kann nur mit MIDI Realtime-Befehlen (Start, Stop, Clock) eines externen Taktgebers gesteuert werden.
- **Remote**—Der Recorder/Sequenzer (SONG) oder Arranger (STYLE) wartet auf ein MIDI Start-Signal und startet die Wiedergabe dann mit dem intern eingestellten Tempo. Wenn ein MIDI Stop-Befehl eingeht, hält die Wiedergabe an. Externe Clock-Signale werden jedoch ignoriert.

BASIC-Parameter

Auf dem "Basic Channel" werden übergeordnete MIDI-Informationen (z.B. die Bank- und Programmwechsel für User-Programme oder der Status der PART SWITCH-Funktion) gesendet und empfangen. Wenn Sie einen anderen Kanal wählen, könnten Befehle, die eigentlich für die BASIC-Parameter gedacht waren, Änderungen hervorrufen, die Sie eventuell nicht brauchen.



■MIDI TX

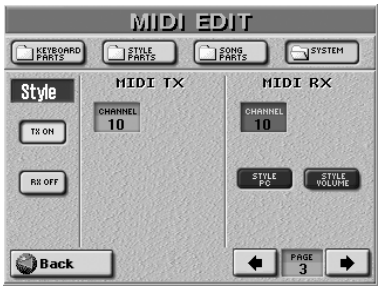
- **CHANNEL**—Hiermit wählen Sie den gewünschten "Basic"-Übertragungskanal. Wenn diese Befehle nicht gesendet werden dürfen, müssen Sie das [TX ON/OFF]-Feld ausschalten.
- **PART SWITCH**—Wenn Sie auf einer Mixer-Seite (Keyboard-Parts) bzw. der STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME-Seite einen Part stumm- oder zuschalten, wird ein entsprechender NRPN-Befehl gesendet. Wenn er von einem externen Sequenzer gar nicht erst aufgezeichnet –und von einem GS-Klangerzeuger ignoriert– werden soll, müssen Sie diesen Parameter deaktivieren.
- **USER PRG PC**—Mit diesem Parameter können Sie die Übertragung von Bank- und Programmwechseln für die Anwahl von User-Programmen aktivieren oder ausschalten.

■MIDI RX

- **CHANNEL**—Hiermit wählen Sie den gewünschten "Basic"-Empfangskanal. Wenn diese Befehle nicht empfangen werden dürfen, müssen Sie das [RX ON/OFF]-Feld ausschalten.
- **PART SWITCH**—Wenn Sie auf einer der Mixer-Seiten (Keyboard-Parts) oder der STYLE MAKEUP TOOLS/VOLUME-Seite einen Part stumm- oder zuschalten, wird eine entsprechende NRPN-Meldung gesendet. Hiermit können Sie verhindern, dass der G-70 derartige Befehle auswertet, damit seine Parts nicht ferngesteuert aktiviert/deaktiviert werden.
- **USER PRG PC**—Dieser Parameter bestimmt, ob Bank- und Programmwechselbefehle für die User-Programmanwahl empfangen werden dürfen oder nicht.
- **MASTER VOLUME**—Dieser Parameter bestimmt, ob Master Volume-Befehle zwecks Steuerung der Gesamtlautstärke des G-70 empfangen werden oder nicht. Hierbei handelt es sich um einen Exklusivbefehl, der von den meisten neueren MIDI-Geräten unterstützt wird.

STYLE-Parameter

Auf dem STYLE-Kanal werden Bank- und Programmwechselbefehle für die Style-Anwahl und Volume-Befehle für die Style-Lautstärke empfangen. Diese beiden Befehle können nur in der RX-Spalte ein- und ausgeschaltet werden (d.h. Sie können nur bestimmen, ob sie *empfangen* werden sollen oder nicht.)



Die MIDI-Adresse eines Music Styles besteht aus drei Elementen: Einer CC00- und CC32-Nummer sowie einer Programmnummer. Mit den Werten für CC00 und CC32 wählen Sie den Style. Die MIDI-Programmnummer hingegen beschreibt die Division (Intro, Ending usw.). Siehe auch das zum Lieferumfang des G-70 gehörige "Parameter Reference"-Heft.

Wenn Sie nur eine Programmnummer senden, wird also nur eine andere Division des momentan gewählten Styles aufgerufen. Bedenken Sie andererseits, dass man CC00 und CC32 immer mit einem nachfolgenden Programmwechsel senden muss, weil sonst nichts geschieht.

Anmerkung: Wenn Sie auf dem G-70 einen anderen Style wählen, sendet er die entsprechende CC00-CC32-PC-Datengruppe auf dem Style-Kanal. Diese könnte mit einem externen Sequenzer aufgezeichnet werden.

■MIDI TX

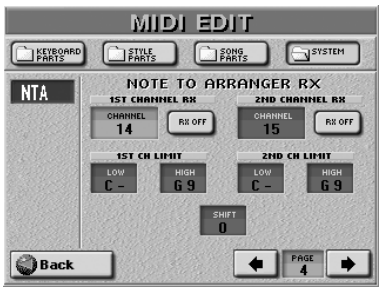
- **CHANNEL**—Hiermit ordnen Sie der STYLE-Funktion einen MIDI-Übertragungskanal zu. Wenn diese Befehle nicht gesendet werden dürfen, müssen Sie das [TX ON/OFF]-Feld ausschalten.

■MIDI RX

- **CHANNEL**—Hiermit ordnen Sie der STYLE-Funktion einen MIDI-Empfangskanal zu. Wenn diese Befehle nicht empfangen werden dürfen, müssen Sie das [RX ON/OFF]-Feld ausschalten.
- **STYLE PC**—Mit diesem Parameter werden Bank- und Programmwechsel für die Style-Auswahl gefiltert. Deaktivieren Sie dieses Tastersymbol, wenn der G-70 keine anderen Styles und/oder Divisionen wählen darf.
- **STYLE VOLUME**—Mit diesem Parameter werden Lautstärkebefehle des Styles gefiltert. Schalten Sie dieses Tastersymbol aus, wenn der G-70 diese Befehle nicht empfangen darf.

NTA: Note-to-Arranger

NTA-Noten werden ausschließlich (von einem externen Instrument) empfangen. Was Sie in der Akkord-Erkennungszone der Tastatur spielen, wird vom Arranger nämlich automatisch in die richtigen MIDI-Notenbefehle umgewandelt, so dass alle Style-Parts ihre Noten zu externen Instrumenten übertragen. Daher brauchen die Notenbefehle für die Echtzeit-Transponierung des Arrangers (NTA) nicht separat gesendet zu werden.



■1ST CHANNEL RX/2ND CHANNEL RX

- CHANNEL—Die NTA-Noten können auf zwei MIDI-Kanälen gleichzeitig empfangen werden. Mithin lässt sich der Arranger des G-70 auch von einem MIDIfähigen Akkordeon (FR-7 oder FR-5) aus fernsteuern. Mit den ON/OFF-Feldern können Sie den Empfang dieser beiden Kanäle separat ausschalten.

  Anmerkung: 1 & 2 Channel Rx kann man nicht denselben MIDI-Kanal zuordnen.

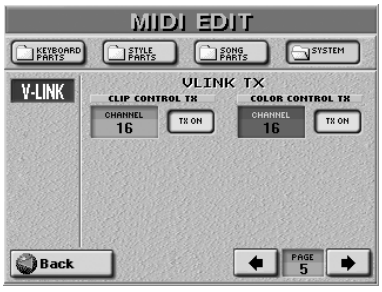
■1ST CH LIMIT, 2ND CH LIMIT (C-~G9)

Mit diesen Parametern können Sie den zu empfangenden Notenbereich einstellen. Wenn der betreffende NTA-"Part" nicht alle Notenbefehle des gewählten MIDI-Kanals auswerten darf, können Sie den Empfangsbereich hiermit begrenzen.

Anmerkung: Die Untergrenze (LOW LIMIT) kann nicht über der Obergrenze (HIGH LIMIT) liegen – und umgekehrt.

Bei Anwahl des V-Link-Parts

Wenn Sie auf der SYSTEM-Seite "V-LINK" wählen, ändert sich das Display zu:



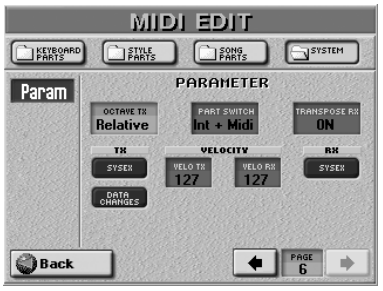
Hier können nur TX-Parameter eingestellt werden (weil der G-70 V-LINK-Befehle nur senden kann – er empfängt sie nicht). Alles Weitere zur V-LINK-Funktion finden Sie auf S. 221.

Anmerkung: Drücken Sie das INIT SINGLE VALUE-Feld, um wieder die Vorgabe für den momentan gewählten Parameter (dessen Display-Feld "leuchtet") aufzurufen.

- CLIP CONTROL TX—Wählen Sie hier den Kanal (CHANNEL) für die Übertragung dieses Befehlstyps. Mit dem ON/OFF-Feld können Sie die Übertragung dieser Befehle aktivieren (leuchtet) oder deaktivieren (aus).
- COLOR CONTROL TX—Wählen Sie hier den (CHANNEL) für die Übertragung dieses Befehlstyps. Mit dem ON/OFF-Feld können Sie die Übertragung dieser Befehle aktivieren (leuchtet) oder deaktivieren (aus).

PARAM

Hier befinden sich mehrere Parameter, die sich nicht auf einen konkreten Aspekt beziehen (was auf den anderen Seiten wohl der Fall ist).



■PARAMETER

- OCTAVE TX—Der OCTAVE TX-Parameter kann entweder auf **Absolute** oder **Relative** gestellt werden. Vielleicht haben Sie bemerkt, dass die Noten nach Anwahl eines Bassklangs für den UP1/2/3-Part im SPLIT-Modus automatisch transponiert werden, so dass sich auch mit dem UP1/2/3-Part vernünftige Bassparts spielen lassen. "Relative" bedeutet, dass diese interne (und automatische) Transposition auch in MIDI-Notennummern übersetzt wird.

  Im "Absolute"-Modus hingegen werden die MIDI-Notennummern der tatsächlich gedrückten Tasten gesendet.
- PART SWITCH—Dieser Parameter bestimmt, ob ein stummgeschalteter Part seine Daten weiterhin via MIDI überträgt oder nicht:

  Internal: Der stummgeschaltete Part kann nicht mehr über die Tastatur oder vom Arranger/Recorder des G-70 angesteuert werden, sendet aber weiterhin MIDI-Befehle. Die Einstellung "Internal" sowie das Stummschalten eines Parts haben demnach den gleichen Effekt wie die "Local Off"-Einstellung (siehe S. 215).

  Int+Mid: Der stummgeschaltete Part kann nicht mehr über die Tastatur oder vom Arranger/Recorder des G-70 angesteuert werden und sendet auch keine MIDI-Daten mehr.

- TRANSPOSE RX (On/Off)—Hiermit bestimmen Sie, ob eingehende MIDI-Befehle transponiert werden sollen oder nicht.

■VELOCITY

- VELO TX, VELO RX (On, 1~127)—Die Tastatur des G-70 ist anschlagdynamisch. Auch die Klangerzeugung wertet Anschlagbefehle aus. Mit diesen Feldern können Sie angeben, ob Anschlagwerte gesendet (TX) und/oder empfangen (RX) werden sollen.

  Wenn Sie sich gegen "On" entscheiden, müssen Sie angeben, welcher Wert statt der tatsächlichen Anschlagwerte verwendet werden soll. Jener Wert wird dann für

alle Notenbefehle verwendet, die über MIDI IN/USB empfangen (RX) oder zu MIDI OUT/USB gesendet (TX) werden.

■**TX**

- **SYSEX**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob der G-70 SysEx-Befehle senden soll (Tastersymbol an) oder nicht (Tastersymbol aus). Diese Befehle sind nicht standardisiert, so dass jeder Hersteller sie nach eigenem Gutdünken für zeitweilige oder permanente Änderungen verwenden kann. Effektparameter können z.B. nur mit SysEx-Befehlen eingestellt werden.

  Solche Befehle könnten die Wiedergabe externer Instrumente behindern und bewirken eventuell nichts. Dann sollten Sie ihre Übertragung gleich an der Quelle unterbinden.
- **DATA CHANGES**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie die Programmwechsel der abgespielten Songs via MIDI übertragen werden. Der G-70 ändert in der Regel die Klangadressen (meistens die CC00- und CC32-Werte) aller Songs, um sie mit der bestmöglichen Qualität abzuspielen. Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, werden die Adressänderungen auch via MIDI ausgegeben. Dann könnte es jedoch vorkommen, dass das externe Soundmodul usw. bestimmte Parts nicht abspielt (weil es die verlangte Bank nicht enthält).

  Wenn Sie diesen Parameter einschalten, werden die ursprünglichen Klangadressen zur MIDI-Außenwelt übertragen. (Die interne Klangerzeugung des G-70 verwendet jedoch weiterhin das "Optimierungssystem" – dieser Parameter bezieht sich nur auf die MIDI-Übertragung.)

■**RX**

- **SYSEX**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob der G-70 SysEx-Befehle externer MIDI-Geräte empfangen soll (Tasterdiode leuchtet) oder nicht (aus). Siehe auch die Erklärung weiter oben.

MIDI Sets

MIDI Sets sind Speicher, in denen die MIDI-Einstellungen abgelegt werden. Der G-70 bietet acht MIDI Set-Speicher, mit denen sein gesamtes MIDI-Verhalten im Handumdrehen geändert werden kann. Ferner können Sie jedem User-Programm ein MIDI Set zuordnen (S. 116) und sogar angeben, welches MIDI Set beim Einschalten des G-70 geladen werden soll (siehe unten). Wenn Sie für bestimmte oder alle MIDI-Parameter wieder die Werksvorgaben verwenden möchten, wählen Sie [Keyboard & Style Parts] *oder* [Song Parts] *statt eines MIDI Sets.*

Speichern eines MIDI Sets

(1) Wenn Sie sich noch auf einer EDIT MIDI-Seite befinden, drücken Sie das [Back]-Feld.
Wenn nicht, drücken Sie den [MENU]-Taster und das [MIDI]-Feld der MENU-Seite.

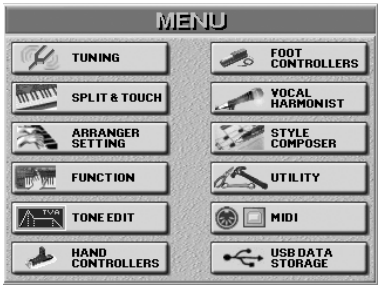
(2) Drücken Sie das [WRITE]-Feld (es leuchtet rot).

(3) Drücken Sie das Feld des MIDI Sets, das Ihre MIDI-Einstellungen enthalten soll ([1]~[8]).
Danach kehrt das Display zurück zur MIDI-Seite.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

Arbeiten mit den MIDI Sets

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [MIDI]-Feld.

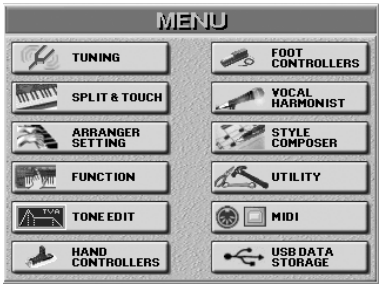
(3) Drücken Sie das Feld ([1]~[8]), das dem benötigten MIDI Set zugeordnet ist (die beiden SELECT-Tastersymbole erlöschen).
Sie können aber auch eine Vorgabe ("SELECT") wählen, um mit jenen Einstellungen zu arbeiten. Dann erlöschen alle acht MIDI Set-Symbole.

(4) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

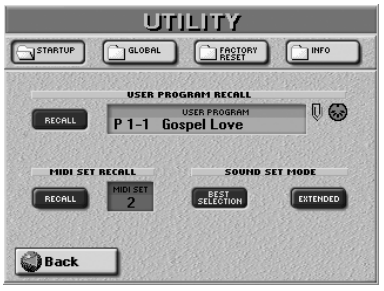
Aufrufen eines MIDI Sets beim Einschalten

Beim Einschalten wählt der G-70 automatisch die MIDI-Vorgaben. Wenn die sich nicht für Ihre Anlage eignen, können Sie dafür sorgen, dass der G-70 automatisch ein MIDI Set mit passenden Einstellungen lädt:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [STARTUP]-Feld.



(3) Drücken Sie das [MIDI SET]-Feld und wählen Sie mit dem [DATA/ENTRY]-Rad oder den [DEC]/[INC]-Tastern das MIDI Set, das beim Einschalten des G-70 geladen werden soll.

(4) Aktivieren Sie das [RECALL]-Feld.
Schalten Sie dieses Tastersymbol aus, wenn beim Einschalten des G-70 kein MIDI Set geladen werden darf.

Anmerkung: Wenn der G-70 außerdem ein User-Programm mit einer MIDI Set-Verknüpfung laden soll, wird jenes Set ignoriert, solange das MIDI SET [RECALL]-Tastersymbol aktiv ist.

(5) Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zurückzukehren.

19. Vermischtes

Arbeiten mit V-LINK

■Apropos V-LINK

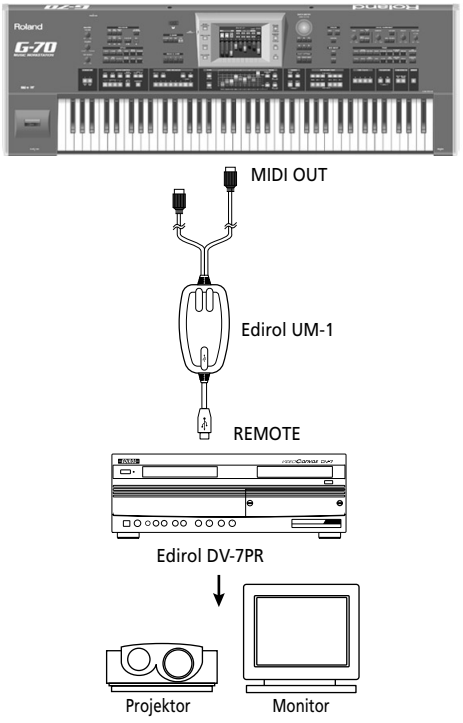
Dank der V-LINK-Funktion (V-LINK) können Sie auf einfache Weise Videomaterial in Ihre Musik einbeziehen. Bei Verwendung von V-LINK-kompatiblen Videogeräten (z.B. einem DV-7PR von Edirol) können Sie auch optisch expressive Effekte in Ihr Spiel mit einbeziehen.

Wenn Sie den G-70 mit einem DV-7PR von Edirol verwenden, können Sie:

- Die höchste Oktave der G-70-Tastatur zur Anwahl von Clips nutzen. Halten Sie eine Taste länger gedrückt, um langsamere Übergänge zu erzielen ("Fade"). Bei kurzem Drücken der Taste erfolgt ein schneller Übergang.
- Mit der BENDER-Achse des BENDER/MODULATION-Hebels die Wiedergabegeschwindigkeit des Bildmaterials ändern oder eine andere Farbe wählen.
- Auch mit dem D Beam-Controller können mehrere Effekte gesteuert werden (abhängig von der gewählten D Beam-Funktion).

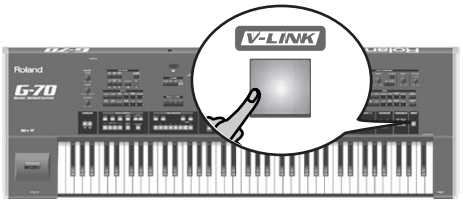
V-Link-Signale können über die MIDI OUT-Buchse oder den USB-Port ausgegeben werden.

(1) **Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse (oder den USB-Port) des G-70 mit dem MIDI IN-Anschluss (bzw. dem USB-Port) eines externen Videoprozessors (oder einer UM-1 Schnittstelle).**



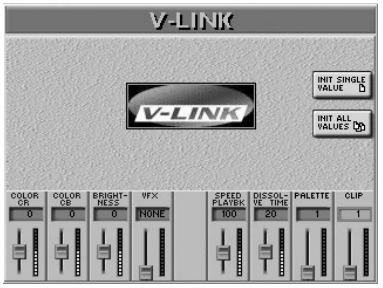
Anmerkung: Bei Verwendung einer USB-Verbindung brauchen Sie keine UM-1-Schnittstelle. Verbinden Sie den USB-Port des G-70 einfach mit dem USB-Port des DV-7PR. Aktivieren Sie danach das OUTPUT [USB]-Feld der MIDI-Seite (siehe S. 213).

(2) **Drücken Sie den [V-LINK]-Taster (leuchtet).**



(Die Tasten der höchsten Oktave dienen nun als Steuerquellen und spielen keine Noten mehr.)

Wenn Sie lieber mit folgender Display-Seite arbeiten, müssen Sie den [V-LINK]-Taster gedrückt halten.



(Die Mehrzweckregler können auch für die V-Link-Steuerung verwendet werden, wenn diese Seite nicht angezeigt wird.)

(3) **Verwenden Sie die Regler [16']~[4'] und [2']~[1'] oder die "V-LINK"-Tasten (höchste Oktave) zum Steuern der Videoeffekte.**

CLIP: Hiermit können die "Clips" (oder "Palettes") 1~32 eines Edirol DV-7PR gewählt werden. Mit den Tasten in der höchsten Oktave können nur die "Clips" 1~8 gewählt werden.

PALETTE: Hiermit können die "Palettes" 1~20 gewählt werden.

DISSOLVE TIME: Hiermit bestimmen Sie die Übergangsgeschwindigkeit zwischen den Bildern. Mit den Anschlagwerten der Tasten in der höchsten Oktave können Sie die Übergangsgeschwindigkeit ebenfalls einstellen (aber nur für die "Clips", die über die Tastatur gewählt werden können).

SPEED PLAYBK: Schieben Sie den Regler hoch, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Ziehen Sie ihn herunter, um die Geschwindigkeit zu verringern. Wenn er sich in der Mitte befindet, ist die Wiedergabegeschwindigkeit normal.

VFX: Hiermit können Sie Videoeffekte wählen. Diese Funktion ist nicht verfügbar, solange der externe Videoprozessor die "Off"-Einstellung verwendet.

Anmerkung: VFX2 wird vom DV-7 nicht unterstützt.

BRIGHTNESS: Hiermit kann die Bildhelligkeit gesteuert werden.

COLOR CB: Hiermit kann die Farbe geändert werden. Sie können 5 Farbtöne wählen, indem Sie den Hebel mehrmals betätigen: Grün, Lila, Blau, Rot, Original-Farbe.

COLOR CR: Hiermit kann die Farbe geändert werden (Grün, Lila, Blau, Rot, Original-Farbe).

D Beam: Hiermit können unterschiedliche Effekte gesteuert werden (abhängig von der gewählten D Beam-Funktion):
Vinyl RPM→ Fade to black + playback speed
Cutting→ Fade to back
Harp, Marimba, Guitar→ Fade to white
Chimes→ Lumin
Seashore→ Sepia
LoFi→ Color
Sweep→ Post
Scratch→ Color Blue
Explosion→ Color Red
Gunshot→ Color Violet
Tempo Up & Down + Pitch Up & Down→ Playback speed

Anmerkung: Der G-70 unterstützt den "Dual Stream"-Modus des Edirol DV-7PR nicht.

- Drücken Sie das [INIT SINGLE VALUE]-Feld, um für den gerade gewählten Parameter wieder die Vorgabe aufzurufen.
- Mit dem [INIT ALL VALUES]-Feld stellen Sie alle Parameter wieder auf die Vorgaben.

(4) Drücken Sie [V-LINK] noch einmal, um diese Funktion auszuschalten (der Taster erlischt).
Anmerkung: V-LINK-Befehle werden auf den MIDI-Kanälen 13 und 14 übertragen.
Anmerkung: Hinweise zu den Begriffen "Clip/Palette", "Dissolve Time" und "Color Difference" (Cb/Cr) finden Sie in der Bedienungsanleitung des Edirol DV-7PR.

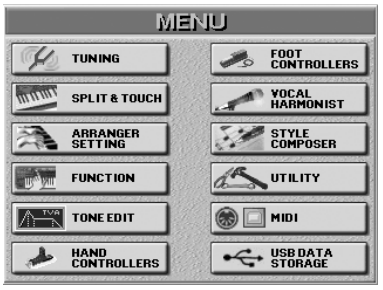
Allgemeine Einstellungen

Hier werden mehrere Funktionen erläutert, die sich auf den gesamten G-70 beziehen und noch nirgends erwähnt wurden.

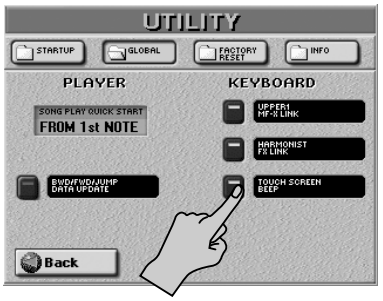
Touch Screen Beep

Bei Drücken eines Display-Feldes erzeugt der G-70 ein akustisches Signal (Piepton). So wissen Sie jederzeit, ob Sie den gewünschten Parameter tatsächlich gewählt haben. Wenn Sie diese akustische Rückmeldung nicht brauchen, können Sie sie ausschalten.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Das Display ändert sich zu:



(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [GLOBAL]-Feld.



(3) Drücken Sie das [TOUCH SCREEN BEEP]-Feld, um diese Funktion ein- oder auszuschalten.

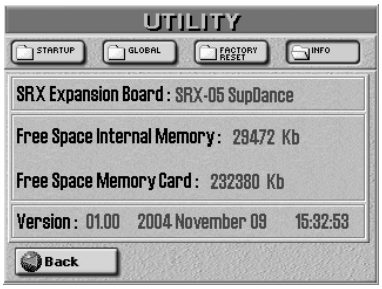
(4) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zum Menü zurückzukehren oder den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen.

Info

Ab und zu spielen Sie eventuell mit einem gemieteten G-70 (und verwenden eine Speicherkarte, die alle Ihre Einstellungen enthält). Dann müssen Sie wohl überprüfen, ob jener G-70 das richtige Expansion-Board und welche Systemversion er enthält. Außerdem können Sie hier die Restkapazität des internen Speichers und der angeschlossenen Speicherkarte überprüfen.

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [INFO]-Feld.



- SRX Expansion Board—Zeigt den Namen der installierten Wellenformplatine (sofern vorhanden) an.
- Free Space Internal Memory—Informiert Sie über die verbleibende Kapazität des internen Speichers.
- Free Space Memory Card—Informiert Sie über die verbleibende Kapazität der angeschlossenen Speicherkarte.
- Version—Hier werden die Version des G-70-Betriebssystems sowie das Erstellungsdatum und die Uhrzeit angezeigt.

(3) Drücken Sie das [Back]-Feld, um zum Menü zurückzukehren oder den [EXIT]-Taster, um zur Hauptseite zu springen.

Initialisieren des G-70 (Factory Reset)

Wenn Sie schon eine Weile mit Ihrem G-70 arbeiten, möchten Sie ihn vielleicht eines Tages auf die Werksvorgaben zurückstellen. Bevor Sie das tun, sollten Sie Ihre eigenen Einstellungen jedoch auf einer Speicherkarte sichern (siehe S. 203) oder via USB archivieren (siehe S. 210).

Zum Initialisieren des G-70 verfahren Sie bitte folgendermaßen:

(1) Drücken Sie den [MENU]-Taster.

(2) Drücken Sie das [UTILITY]- und danach das [FACTORY RESET]-Feld.

(3) Drücken Sie das [EXECUTE]-Feld, um den G-70 zu initialisieren bzw. das [Back]-Feld, um unverrichteter Dinge zum Menü zurückzukehren. (Sie können auch den [EXIT]-Taster drücken, um zur Hauptseite zurückzukehren.)

Nun erscheint die Meldung "Operation Successful", um anzugeben, dass der G-70 initialisiert ist.

Anmerkung: Diese Funktion hat keinen Einfluss auf die Daten im internen G-70-Speicher: Sie werden nicht gelöscht – der G-70 verwendet sich einfach nicht mehr.

20. Technische Daten

■ Tastatur:
76er Synthesizer-Tastatur mit Aftertouch

■ Klangerzeugung:
Neue WX-Klangerzeugung

Polyphonie	128 Stimmen
Klänge	1596 Klänge, 16 Familien, 48 Drums Sets
Expansion-Board der SRX-Serie	1 Steckplatz (Platine ist optional)
Multitimbrale Parts	32
Effektprozessoren	8 programmierbare Einheiten: 8x Reverb, 8x Chorus für Arranger/Recorder/16-Spur-Sequenzer 12x Reverb, 6x Chorus für Keyboard-Parts 84x Multi-Effekte für Keyboard-Parts 84x Multi-Effekte für externe Audiosignale Parametrischer Equalizer & Multiband-Kompressor
Kompatibilität	GM2/GS

■ Harmonic Bars:
Einstellbar über Mehrzweckregler

Upper1, Lower1	9 Zugriegel (16', 5-1/3', 8', 4', 2-2/3', 2', 1-3/5', 1-1/3', 1')
MBass	2 Zugriegel (16', 8')
Percussion	On, Off, 2-2/3', 4', Slow, Fast
Effekte	Leakage Level, Overdrive, Vibrato/Chorus (On, Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3), Rotary Speaker Simulation (Slow/Fast, Motor on/off über MODULATION-Hebel)
Speicher	8x3 (Upper1, Lower1, MBass), programmierbare Registrierungen

■ Styles:
285 Styles, 12 Familien
120 programmierbare Verweise auf weitere Styles (CUSTOM)

Unbegrenzter Zugriff	Interner Speicher, Speicherkarte, Diskette (über FINDER)
Style Cover	30 "ALL"-Cover 18 "Drum"-Cover 24 "Bass"-Cover
Style Makeup Tools	Instrumentorientierte Editierung
User Style Composer	8 Spuren mit Microscope- und Makro-Editierung
One Touch	4 programmierbare Registrierungen je Style

■ Songs:

Echtzeit-SMF-Player	4 programmierbare MARK & JUMP-Positionen
Song Cover	30 "ALL"-Cover 18 "Drum"-Cover 24 "Bass"-Cover
Song Makeup Tools	Instrumentorientierte Editierung
Liedtext- & Akkordanzeige, Notenanzeige	
Andere Funktionen	PLAY LIST-Funktion (99 Schritte). NEXT SONG-Funktion Text-Import/Export & Liedtext-synchronisation
Song Finder	Verwaltet bis zu 99.999 Songs Play & Search-Funktion

■ Sequenzer:
16-Spur-Sequenzer mit Microscope- & Makro-Editierung

■ Display & Bedienelemente

1/4 VGA, Farbe	Druckempfindlich, mit 3D-SG (3D-Grafiksimulation)
Kontrastregler	

■ Bedienelemente:

9 Mehrzweckregler	Zugriegel, Mixer
DATA ENTRY-Rad mit Schaltfunktion	Dateneingabe
Cursor	6 Schalter (Dateneingabe): INC, DEC, Auf, Ab, Rechts, Links

PITCH BEND/MODULATION-Hebel, D Beam-Controller (mit Makrofunktionen), MASTER VOLUME-Regler, KEYBOARD/ ACCOMP BALANCE, EXTERNAL SOURCE Lautstärkeregler

Schalter für Keyboard-Parts	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS
Klangzuordnung	UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS

■ User-Programme:
144 Set List-Verweise, Zugriff über Bedienoberfläche

Unbegrenzter Zugriff	Interner Speicher, Speicherkarte, Diskette (über FINDER)
Andere Funktionen	Parameter Hold Song Link MIDI Set Link

■ Music Assistant-Registrierungen:
500 Werksregistrierungen
Unbegrenzte Anzahl programmierbarer Einträge

■ **Vocal Harmonist:**

4 Vorgaben	Talk, Voice-FX (12 Voreinstellungen), Auto Pitch, Singer (programmierbar)
2 Harmoniemodi	Small (30 Makros), Ensemble (30 Makros)
Vocoder	24 Vorgaben
Effektprozessoren	
Voice	Noise Gate, Kompressor, Reverb (9 Typen), Delay (9 Typen), programmierbar
Harmony	Reverb (9 Typen), Delay (9 Typen), Chorus (9 Typen), programmierbar
Andere	Einstellbarer Eingangspegel, Pegelschalter

■ **Datenspeicherung**

Diskettenlaufwerk	3,5", 2HD/2DD
Interner Speicher	'Solid-State Disk'
Speicherkarte	PCMCIA (Compact Flash, Memory Stick, Smart Media, Microdrive)
Unterstützte Dateiformate	Styles, Songs (SMF), User-Programme, MIDI Sets, Play Lists, .txt-Dateien

■ **Andere Funktionen:**

Tastaturmodi	Split (2 Splitpunkte), Whole
Easy Setting	Arranger, Organ, Piano
Akkordstimmführung	ACV (Adaptive Chord Voicing)
Melody Intelligence	18 Typen
Metronom	Mit Kopfhöreranschluss & LEVEL-Regler
'Singer Key'-Adapter	–6~+5 Halbtöne (automatische SMF-Transposition)
Definierbare Taster	2 (programmierbar)
Vermischtes	Tap Tempo, Sync Start/Stop, V-Link, Interaktive Demo (mehrere Sprachen)
Systemaktualisierungen	Flash-Speicher
USB	Datentransfer & MIDI-Kommunikation

■ **Anschlüsse**

Kopfhöreranschlüsse	1x allgemein, 1x Metronom (mit LEVEL-Regler)
Pedal- & Fußtasteranschlüsse	FC-7 (programmierbar) HOLD FOOTSWITCH FOOT SWITCH (programmierbar) FOOT PEDAL
Audioverbindungen	
Vocal Harmonist (mit MIC/LINE-Schalter)	Eingang: XLR & TRS-Klinke (symmetrisch/asymmetrisch) Ausgänge: Separat links/rechts oder Einspeisung in MAIN
External Source	Audio-Eingänge: Left & Right, Line-Pegel (separater Effektprozessor) (RCA/Cinch)
Metronom	OUTPUT (für Kopfhörer), LEVEL-Regler
MAIN-Ausgänge	L/Mono, R (1/4")
DIRECT-Ausgänge	L/Mono, R (1/4")
Video-Ausgang	Komposit, PAL & NTSC Unabhängige Liedtext- und Akkordanzeige

Datenaustausch

PCMCIA-Schacht (CompactFlash, Memory Stick, Smart Media, Microdrive)
USB-Port (Datentransfer & MIDI-Kommunikation)
MIDI IN/OUT/THRU

■ **Allgemeine Spezifikationen:**

Stromversorgung	100~240V (universal), 29W
Abmessungen (mm)	1294.5 (B) x 158 (H) x 437 (T)
Gewicht	20.5kg
Lieferumfang	Bedienungsanleitung, Netzkabel, Metall-Notenpult, CD-ROM

Sonderzubehör

PK-5A dynamische MIDI-Pedaleinheit, FC-7 Schwellpedal,
Disketten der MSA/MSD/MSE-Serie (Roland & Drittanbieter),
RH-25/50/200 Kopfhörer,
DP-2 Fußtaster, DP-6 Fußtaster (Klaviermodell),
BOSS FS 5U Fußtaster,
EV-5/7 Schwellpedal, BOSS FV-300L Volumen-/Schwellpedal,
KC-150/350/550 Keyboard-Verstärker
Speicherkarten (Drittanbieter)

Anmerkung: Änderungen der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

21. Anhang

Installieren eines Expansion-Boards

Vorsicht beim Installieren eines Expansion-Boards

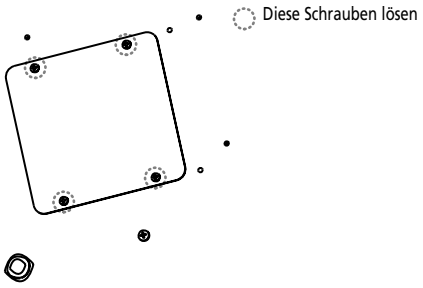
- Um Schäden an den internen Komponenten auf Grund von statischen Entladungen zu vermeiden, sind bei der Handhabung eines Expansion-Boards (Platine) folgende Dinge zu beachten.
  - Berühren Sie vor Anfassen einer Platine einen Metallgegenstand (z.B. eine Wasserleitung), um eventuell vorhandenen statischen Strom aus Ihrem Körper abzuleiten.
  - Fassen Sie die Platine nur an den Rändern an. Berühren Sie niemals die elektronischen Bauteile bzw. die Anschlüsse.
  - Bewahren Sie den Lieferbeutel der Platine auf und legen Sie die Platine wieder hinein, wenn Sie sie aus dem Instrument entfernen.
- Verwenden Sie einen auch von der Größe her geeigneten Kreuzschlitzschraubenzieher. Bei Verwendung eines ungeeigneten Schraubenziehers beschädigen Sie eventuell die Schraubenköpfe.
- Um eine Schraube zu entfernen, müssen Sie sie gegen den Uhrzeigersinn drehen. Beim Anbringen einer Schraube müssen Sie sie im Uhrzeigersinn drehen.

- Schalten Sie das Gerät vor dem Ein- oder Ausbau einer Platine unbedingt aus.
- Lösen Sie für den Einbau einer Platine nur die ausdrücklich erwähnten Schrauben.
- Sorgen Sie dafür, dass die gelösten Schrauben nicht ins Innere des G-70 fallen.
- Verwenden Sie das Instrument niemals ohne Blende. Bringen Sie die Blende nach dem Ein- bzw. Ausbau einer Platine sofort wieder an.
- Gehen Sie behutsam vor, um sich nicht an den Rändern des Platinenfachs zu verletzen.
- Berühren Sie niemals die Schaltkreise oder Anschlussleisten.
- Wenden Sie beim Einbau einer Platine keine Gewalt an. Wenn Sie nicht automatisch festklickt, müssen Sie sie noch einmal entnehmen und erneut einsetzen.
- Kontrollieren Sie nach getaner Arbeit, ob die Platine fest sitzt.
- Installieren Sie ausschließlich eine Platine der SRX-Serie von Roland. Lösen Sie nur die erwähnten Schrauben.

Installieren eines Expansion-Boards

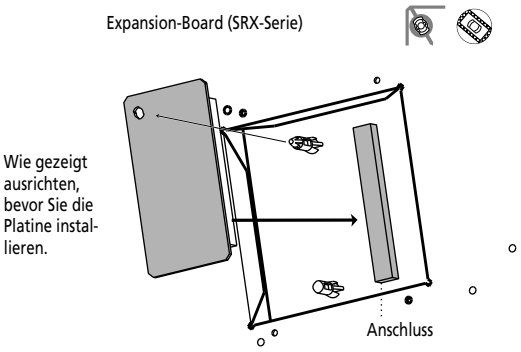
(1) Schalten Sie den G-70 vor Installieren eines Expansion-Boards aus und lösen Sie alle Kabelverbindungen, darunter auch das Netzkabel des G-70.

(2) Lösen Sie die nachstehend angegebenen Schrauben des G-70, um die Blende entnehmen zu können. Die Blende befindet sich an der Unterseite.

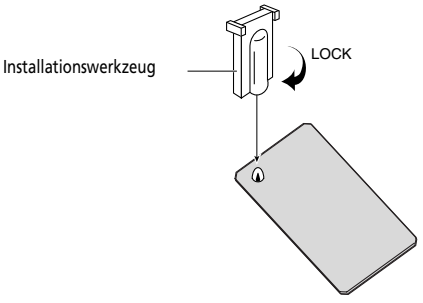


Drehen Sie das Gerät um und legen Sie es auf vier Stapel von Zeitschriften o.ä., die Sie an den vier Ecken anbringen. Ordnen Sie den G-70 immer so an, dass die frontseitigen Bedienelemente und Taster nicht beschädigt werden.
Drehen Sie den G-70 behutsam um, damit er Ihnen nicht aus den Händen gleitet und fällt.

(3) Schieben Sie die Steckleiste des Expansion-Boards in die Anschlussleiste und über den Platinenhalter im Geräteinneren.



(4) Verwenden Sie das zum Lieferumfang der Platine gehörige Installationswerkzeug, um die Halterungsklemmen in die LOCK-Position zu drehen.



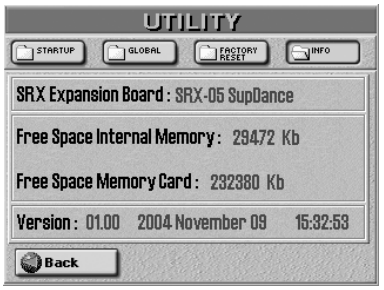
(5) Bringen Sie die Blende wieder an und arretieren Sie sie mit den entfernten Schrauben.

■Wird das Expansion-Board erkannt?
Kontrollieren Sie nach der Installation des Expansion-Boards, ob es vom Gerät erkannt wird.

(1) Schalten Sie das Gerät ein (siehe "Ein-/Ausschalten des G-70" auf S. 20).

(2) Drücken Sie den [MENU]-Taster und das [UTILITY]-Feld.

(3) Drücken Sie das [INFO]-Feld, um folgende Seite aufzurufen:



Schauen Sie nach, ob der Name der installierten Wellenformplatine angezeigt wird.

Wenn bei "SRX Expansion Board" die Meldung "No SRX Card" steht, wurde die Platine nicht ordnungsgemäß installiert. Installieren Sie das Expansion-Board dann erneut.

(4) Drücken Sie [EXIT], um zur Hauptseite zu springen.

Aufrufen der 'Patches' einer SRX-Platine via MIDI

Wie Sie sehen, lautet der CC00-Wert immer "93". Der CC32-Wert richtet sich hingegen (a) nach der installierten Platine und (b) nach der Anzahl der gebotenen Klänge.

Die MIDI-Norm erkennt nur 128 Programmnummern. Daher verwenden Platinen mit mehr als 128 Patches mehrere aufeinander folgende CC32-Werte.

	Patches	CC00	CC32
SRX-1	1~41	93	00
SRX-2	1~50	93	01
SRX-3	1~128	93	02
SRX-4	1~128	93	03
SRX-5	1~128	93	04
SRX-5	129~256	93	05
SRX-5	257~312	93	06
SRX-6	1~128	93	07
SRX-6	129~256	93	08
SRX-6	257~384	93	09
SRX-6	384~448	93	10
SRX-7	1~128	93	11
SRX-7	129~256	93	12
SRX-7	257~384	93	13
SRX-7	385~475	93	14
SRX-8	1~128	93	15
SRX-8	129~256	93	16
SRX-8	257~384	93	17
SRX-8	385~448	93	18
SRX-9	1~128	93	19
SRX-9	129~256	93	20
SRX-9	257~384	93	21
SRX-9	385~414	93	22
SRX-10	1~100	93	23

MFX-/IFX-Typen und -Parameter

1. Thru
Der Effektprozessor wird umgangen.

2. Stereo EQ
Stereo-Equalizer mit vier Bändern (Bass, 2x Mitten, Höhen). Stereosignale (z.B. bestimmter Klavierklänge) bleiben erhalten, werden also nicht zu einem Monosignal kombiniert.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—Hiermit wählen Sie die Bassfrequenz, die Sie anheben/absenken möchten.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs. Negative Werte bewirken eine Absenkung des Pegels.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—Hiermit wählen Sie die Höhenfrequenz, die Sie anheben/absenken möchten.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Höhenbereichs. Negative Werte bewirken eine Absenkung des Pegels.
- **EQ Mid 1 Frequency (200~8000Hz)**—Frequenz des Mittenbereichs 1, die angehoben/abgesenkt werden soll. Dieses EQ-Band ist parametrisch.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Bandbreite des Mittenbereichs 1. Je größer der "Q"-Wert, desto schmaler wird das beeinflusste Frequenzband.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Mittenbereichs 1.
- **EQ Mid 2 Frequency (200~8000Hz)**—Frequenz des Mittenbereichs 2, die angehoben/abgesenkt werden soll. Dieses EQ-Band ist parametrisch.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Bandbreite des Mittenbereichs 2. Je größer der "Q"-Wert, desto schmaler wird das beeinflusste Frequenzband.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Mittenbereichs 2.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

3. Overdrive
Erzeugt eine warme Verzerrung, die der Übersteuerung eines Röhrenverstärkers ähnelt.

- **Drive (0~127)**—Verzerrungsintensität. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Amp Simulator Type**—Hiermit wählen Sie den Typ des simulierten Gitarrenverstärkers. *SMALL*: Kleiner Verstärker, *BUILT-IN*: Combo-Verstärker, *2-STACK*: Topteil mit zwei Boxen, *3-STACK*: Topteil mit drei Boxen.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

4. Distortion
Etwas stärkere Verzerrung als der obige Effekt. Die Parameter sind die gleichen wie für "3. Overdrive".

5. Phaser
Versieht das Originalsignal mit einer phasenverschobenen "Kopie" und moduliert diese.

- **Phaser Manual (100~8000Hz)**—Hiermit stellen Sie die Frequenz ein, die von diesem Effekt moduliert wird.
- **Phaser Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Phaser Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Phaser Resonance (0~127)**—Rückkopplungsintensität. Mit größeren Werten erzielen Sie einen eher "synthetischen" Klang.
- **Phaser Mix Level (0~127)**—Lautstärkeverhältnis zischen dem phasenverschobenen und dem Originalsignal.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

6. Spectrum
Mit diesem Filter können Sie festgelegte Frequenzbänder anheben/absenken.

- **Spectrum 250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des jeweiligen Frequenzbands.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Bandbreite (die Einstellung gilt für alle Frequenzbänder).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

7. Enhancer
Dieser Effekt bearbeitet die Obertonstruktur der hohen Frequenzen und macht den Klang brillanter.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Empfindlichkeit des Enhancers.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel der vom Enhancer erzeugten Obertöne.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

8. Auto Wah
Dieser Effekt bewirkt eine Filtermodulation, welche die Klangfarbe zyklisch ändert (automatischer Wah-Effekt).

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—Vertritt den Filtertyp. *LPF*: Der Wah-Effekt erstreckt sich über einen weiten Frequenzbereich. *BPF*: Der Wah-Effekt beeinflusst einen schmalen Frequenzbereich.
- **Auto Wah Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Auto Wah Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Auto Wah Sens (0~127)**—Dieser Wert bestimmt, mit welcher Empfindlichkeit das Filter anspricht.

- Auto Wah Manual (0~127)—Hiermit stellen Sie die Frequenz ein, die vom Effekt bearbeitet wird.
- Auto Wah Peak (0~127)—Hiermit regeln Sie die Intensität des Wah-Effektes im Bereich der Eckfrequenz. Je größer dieser Wert, desto schmaler wird der beeinflusste Bereich.
- Level (0~127)—Ausgangspegel. Dient zum Ausgleichen von Pegelunterschieden bei extremen Einstellungen.

9. Rotary

Dieser Effekt simuliert den für elektronische Orgeln typischen Klang sich drehender Lautsprecher. Da sich die Rotorbewegungen für Höhen und Bass getrennt einstellen lassen, wirkt die Nachbildung dieser Modulationscharakteristik überaus authentisch. Dieser Effekt passt hervorragend zu allen Klängen der ORGAN-Bank (die Harmonic Bar-Sektion verfügt über einen eigenen Rotary-Effekt).

- Tweeter Slow Rate (0.05~10.0Hz)
- Woofer Slow Rate (0.05~10.0Hz)—Langsame Geschwindigkeit (SLOW) des Höhen-, bzw. Bass-Rotors.
- Tweeter Fast Rate (0.05~10.0Hz)
- Woofer Fast Rate (0.05~10.0Hz)—Schnelle Geschwindigkeit (FAST) des Höhen-, bzw. Bass-Rotors.
- Rotary Speed (Slow, Fast)—Hiermit wird die Geschwindigkeit für beide Rotoren (Höhen und Bass) gleichzeitig umgeschaltet. *SLOW*: Der Rotor verwendet die "Slow Rate"-Geschwindigkeit. *FAST*: Der Rotor wird auf die "Fast Rate"-Geschwindigkeit beschleunigt.
- Tweeter Acceleration (0~15)
- Woofer Acceleration (0~15)—Hiermit bestimmen Sie, wie lange der betreffende Rotor braucht, um die neue Geschwindigkeit zu erreichen. Je kleiner der Wert, desto träger ist der Übergang.
- Tweeter Level (0~127)
- Woofer Level (0~127)—Volume of the rotor in question.
- Separation (0~127)—Bestimmt die räumliche Verteilung des Klangs.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

10. Compressor

Hohe Signalpegel (Spitzen) werden reduziert und geringe Signalpegel angehoben. Dadurch werden übertriebene Pegelunterschiede vermieden.

- Compressor Sustain (0~127)—Hiermit bestimmen Sie, wie stark die Eingangssignale komprimiert werden, was ein längeres Sustain erzeugt.
- Compressor Attack (0~127)—Bestimmt, wie schnell der Kompressor reagiert.
- Panpot (L64~0~63R)—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)—Dient zum Korrigieren des Ausgangspegels. Hiermit können Sie Lautstärkeverluste ausgleichen, die sich bei extremen Einstellungen ergeben.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

11. Limiter

Dieser Effekt schwächt alle Signale, deren Pegel über dem eingestellten Wert liegen, ab, um Übersteuerung zu vermeiden. Im Gegensatz zu einem Kompressor werden Signale mit niedrigem Pegel aber nicht angehoben.

- Limiter Threshold (0~127)—Bestimmt, ab welchem Pegel der Kompressor aktiviert wird.
- Limiter Release (0~127)—Hiermit regeln Sie, wie lange der Kompressor noch arbeitet, nachdem das Signal die Pegelschwelle wieder unterschritten hat.
- Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)—Bestimmt, wie stark Pegelspitzen komprimiert werden. Wählen Sie hier "100:1", wenn die Pegelschwelle niemals überschritten werden darf (dies entspricht dem Funktionsprinzip eines Limiters).
- Panpot (L64~0~63R)—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)—Dient zum Korrigieren des Ausgangspegels. Hiermit können Sie Lautstärkeverluste ausgleichen, die sich bei extremen Einstellungen ergeben.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

12. Hexa-Chorus

Dieser Effekt verwendet sechs Phasen (sechs "Chorus-Linien"), mit denen das Signal extra "breit" gemacht wird.

- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Chorus Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Chorus Pre Delay Deviation (0~20)—Hiermit stellen Sie ein, wie stark die Verzögerung der einzelnen Chorus-Linien (es gibt deren sechs) voneinander abweicht.
- Chorus Depth Deviation (-20~0~20)—Bestimmt den Modulationsversatz der einzelnen Chorus-Signale.
- Chorus Pan Deviation (0~20)—Hiermit verteilen Sie die einzelnen Chorus-Signale über das Stereo-Klangbild.
  0: Alle Chorus-Signale kommen aus der Mitte.
  20: Die Chorus-Signale werden jeweils um 60˚ zur Mitte des Stereo-Klangbilds versetzt.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

13. Trem Chorus

Chorus-Effekt mit zusätzlicher Modulation der Lautstärke (Tremolo).

- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Chorus Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Tremolo Rate (0.05~10.0Hz)—Vertritt die Modulationsgeschwindigkeit des Tremolos.
- Tremolo Separation (0~127)—Hiermit stellen Sie ein, wie laut der Tremolo-Effekt im Verhältnis zur Chorusmodulation sein soll.
- Tremolo Phase (0~180 deg)—Vertritt die Stereo-"Breite" des Tremolosignals.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

14. Space-D

Mehrfach-Chorus, der eine Zweiphasen-Modulation in Stereo bewirkt. Die Modulation ist nahezu unhörbar, allerdings wird ein transparenter Chorus-Effekt erzeugt.

- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Chorus Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Chorus Phase (0~180deg)—Räumliche Signalverteilung.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

15. St. Chorus

Dies ist ein Stereo-Chorus. Er bietet eine Filterfunktion, mit der man die Klangfarbe des Chorus-Signals beeinflussen kann.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF)—Vertritt den Filtertyp. *OFF*: Keine Filterfunktion. *LPF*: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. *HPF*: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- Cutoff Frequency (200~8000Hz)—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Chorus Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Chorus Phase (0~180 deg)—Räumliche Signalverteilung.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

16. St. Flanger

Hierbei handelt es sich um einen Stereo-Flanger. Die etwas "blecherne" Modulation erinnert an einen aufsteigenden und landenden Düsenjäger.

- Filter Type (OFF, LPF, HPF)—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- Cutoff Frequency (200~8000Hz)—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Flanger Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Flanger Phase (0~180 deg)—Räumliche Signalverteilung.
- Flanger Feedback (–98%~0~98%)—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

17. Step Flanger

Ein Step Flanger ist ein Effekt mit deutlich hörbaren Modulationsschritten.

- Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Flanger Depth (0~127)—Intensität der Modulation.
- Flanger Feedback (–98%~0~98%)—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- Step Rate (0.10~20.0Hz, Notenwert)—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
- Flanger Phase (0~180deg)—Räumliche Signalverteilung.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

18. St. Delay

Delay ist ein Effekt, der das Eingangssignal wiederholt (Echo).

- Delay FBK Mode (Normal, Cross)—Hier bestimmen Sie, wie das Delay-Signal noch einmal an den Effekt angelegt wird. *NORMAL*: Das Effektsignal wird noch einmal an die gleiche Delay-Seite (links bzw. rechts) angelegt. *CROSS*: Das Effektsignal wird an den anderen Delay-Kanal angelegt.
- Delay Left (0.0~500.0ms)—Verzögerung zwischen dem Original- und linken Delay-Signal.
- Delay Right (0.0~500.0ms)—Verzögerung zwischen dem Original- und rechten Delay-Signal.
- FBK Phase Left (Normal, Invert)—Verweist auf die Phasenlage des linken Delay-Signals. *NORMAL*: Die Phase ist unverändert. *INVERT*: Die Phase ist umgekehrt.
- FBK Phase Right (Normal, Invert)—Verweist auf die Phasenlage des linken Delay-Signals. *NORMAL*: Die Phase ist unverändert. *INVERT*: Die Phase ist umgekehrt.
- Delay Feedback (–98%~0~98%)—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier *BYPASS* wählen.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel des Bassbereichs.
- EQ High Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

19. Mod. Delay

Dieser Effekt versieht die Modulation mit einer Verzögerung, so dass ein Flanger-ähnlicher Effekt entsteht.

- Delay FBK Mode (Normal, Cross)—Hier bestimmen Sie, wie das Delay-Signal noch einmal an den Effekt angelegt wird. NORMAL: Das Effektsignal wird noch einmal an die gleiche Delay-Seite (links bzw. rechts) angelegt. CROSS: Das Effektsignal wird an den anderen Delay-Kanal angelegt.
- Delay Left (0.0~500.0ms)—Verzögerung zwischen dem Original- und linken Delay-Signal.

- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Modulation Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Modulation Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Modulation Phase (0~180 deg)**—Bestimmt die räumliche Verteilung des Klangs.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

20. 3 Tap Delay

Ein "Triple Tap Delay" erzeugt drei verzögerte Signale: Eines kommt befindet sich in der Mitte, eines links und ein weiteres rechts.

- **Delay Left (200~1000ms, Notenwert)**—Verzögerung zwischen dem Original- und linken Delay-Signal.
- **Delay Right (200~1000ms, Notenwert)**—Verzögerung zwischen dem Original- und rechten Delay-Signal.
- **Delay Center (200~1000ms, Notenwert)**—Verzögerung zwischen dem Original- und mittleren Delay-Signal.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Level Left (0~127)**—Bestimmt die Lautstärke des linken Delay-Signals.
- **Delay Level Right (0~127)**—Bestimmt die Lautstärke des rechten Delay-Signals.
- **Delay Level Center (0~127)**—Bestimmt die Lautstärke des mittleren Delay-Signals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

21. 4 Tap Delay

Tap Delay-Effekt mit vier Signalverzögerungen.

- **Delay 1~4 (200~1000ms, Notenwert)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Level 1~4 (0~127)**—Ausgangspegel des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

22. Time Delay

Bei diesem Effekt werden die Verzögerungszeit und Tonhöhe in Echtzeit gesteuert. Bei größeren Werten sinkt die Tonhöhe, bei kleineren Werten steigt sie.

- **Delay Time (200~1000ms, Notenwert)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich die Verzögerungszeit bei Anwahl einer neuen Einstellung ändert. Diese Dauer beeinflusst auch die Tonhöhenänderung.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

23. 2 Pitch Shifter

Ein Pitch Shifter ändert die Tonhöhe des Originalsignals. Dieser Effekt bietet zwei Pitch Shift-Kanäle und kann das Eingangssignal daher mit zwei weiteren Stimmen versehen.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je größer dieser Wert, desto besser ist die Qualität. Allerdings spricht der Effekt dann auch langsamer an.
- **Pitch A Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Hiermit stellen Sie die Tonhöhenverschiebung für Pitch Shifter A in Halbtonschritten ein (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch B Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Hiermit stellen Sie die Tonhöhenverschiebung für Pitch Shifter B in Halbtonschritten ein (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch A Fine (–100~0~+100 cent)**—Erlaubt die Feinstimmung von Pitch Shifter A in Schritten von 2 Cent (–100~+100 Cent). Ein Cent entspricht einem 1/100-Halbton.
- **Pitch B Fine (–100~0~+100 cent)**—Erlaubt die Feinstimmung von Pitch Shifter B in Schritten von 2 Cent (–100~+100 Cent). Ein Cent entspricht einem 1/100-Halbton.
- **Pitch A Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und dem Pitch Shifter A-Signal.
- **Pitch B Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und Pitch Shifter B-Signal.
- **Pitch A Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Pitch Shifter A-Signals. "L64" entspricht hart links, "0" der Mitte und "63R" hart rechts.
- **Pitch B Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Pitch Shifter B-Signals. "L64" entspricht hart links, "0" der Mitte und "63R" hart rechts.
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—Hiermit regeln Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Pitch Shifter A und B. A100:0B bedeutet, dass nur Pitch Shifter A ausgegeben wird, A0:100B, dass man nur noch Pitch Shifter B hört.

- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

24. FBK Pitch

Pitch Shifter mit mehreren Echos.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je größer dieser Wert, desto besser ist die Qualität. Allerdings spricht der Effekt dann auch langsamer an.
- **Pitch Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Hiermit stellen Sie den Tonhöhenversatz in Halbtonschritten ein (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch Fine (–100~0~+100 Cent)**—Feinstimmung in Schritten von 2 Cent (ein Cent entspricht einem 1/100-Halbton).
- **Pitch Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und dem Pitch Shifter-Signal.
- **Pitch Feedback (–98%~0~98%)**—Anteil des Effektsignals (in %), das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

25. Reverb

Eindrucksvoller Halleffekt.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—Vertritt den Halltyp.
  Room1: Dichter Hall mit kurzer Abklingrate.
  Room2: "Körniger" Hall mit kurzer Abklingrate.
  Stage1: Halleffekt mit betonter Hallfahne.
  Stage2: Halleffekt mit betonten Erstreflexionen.
  Hall1: Brillanter, transparenter Hall.
  Hall2: Intensiver, voller Hall.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Hallsignal.
- **Reverb Time (0~127)**—Halldauer.
- **Reverb HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

26. Gate Reverb

Halleffekt, dessen Signal urplötzlich ausgeschaltet wird (und nicht allmählich abklingt).

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—Vertritt den Halltyp.
  NORMAL: Normaler Gate Reverb-Effekt
  REVERSE: Umgekehrter Halleffekt.
  SWEEP1: Der Hall wandert von rechts nach links.
  SWEEP2: Der Hall wandert von links nach rechts.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Hallsignal.
- **Reverb Gate Time (5~500ms)**—Hiermit bestimmen Sie die Halldauer.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel des Bassbereichs.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

27. OD→ Chorus

Serielle Verbindung eines Overdrives und Chorus-Effektes. ("Seriell" bedeutet, dass der erste Effekt auch vom zweiten bearbeitet wird.)

- **Overdrive Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Overdrive-Signals.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

28. OD→ Flanger

Serielle Verbindung eines Overdrives und Flangers.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Overdrive-Signals.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

29. OD→ Delay

Serielle Verbindung eines Overdrive- und Delay-Effektes.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Overdrive-Signals.

- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

30. DST→ Chorus

Serielle Verbindung eines Verzerrungs- und Chorus-Effektes.

- **Distortion Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Verzerrungssignals.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

31. DST→ Flanger

Serielle Verbindung eines Verzerrungs- und Flanger-Effektes.

- **Distortion Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Verzerrungssignals.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

32. DST→ Delay

Serielle Verbindung eines Verzerrungs- und Delay-Effektes.

- **Distortion Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Verzerrungssignals.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

33. EH→ Chorus

Enhancer und Chorus in Serie.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Empfindlichkeit des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der vom Enhancer erzeugten Obertöne.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

34. EH→ Flanger

Enhancer und Flanger in Serie.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Empfindlichkeit des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der vom Enhancer erzeugten Obertöne.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

35. EH→ Delay

Enhancer und Delay in Serie.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Empfindlichkeit des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)**—Pegel der vom Enhancer erzeugten Obertöne.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

36. Chorus→ DLY
Chorus- und Delay-Effekt in Serie.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

37. Flanger→ DLY
Flanger und Delay in Serie.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

38. CHO→ Flanger
Chorus und Flanger in Serie.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Vertritt die Modulationsgeschwindigkeit des Chorus-Effektes.
- **Chorus Depth (0~127)**—Vertritt die Intensität der Chorus-Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Vertritt die Modulationsgeschwindigkeit des Flanger-Effektes.
- **Flanger Depth (0~127)**—Vertritt die Intensität der Flanger-Modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

39. CHO/Delay
Parallelverbindung eines Chorus- und Delay-Effektes. ("Parallel" bedeutet, dass das Eingangssignal von zwei Effekten bearbeitet wird, die jedoch nicht miteinander verbunden sind.)

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

40. Flanger/DLY
Parallelverbindung eines Flangers & Delays.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Flanger Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Flanger Feedback (-98%~0~98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Feedback (-98%~0~98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.

- Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Hiermit bestimmen Sie, welcher Signalanteil zum Delay übertragen ("W") bzw. nicht bearbeitet ("D") wird.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

41. CHO/Flanger

Parallelverbindung eines Flanger- und Chorus-Effektes.

- Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—Vertritt die Modulationsgeschwindigkeit des Chorus-Effektes.
- Chorus Depth (0~127)—Vertritt die Intensität der Chorus-Modulation.
- Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—Vertritt die Modulationsgeschwindigkeit des Flanger-Effektes.
- Flanger Depth (0~127)—Vertritt die Intensität der Flanger-Modulation.
- Flanger Feedback (-98%~0~98%)—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Flanger-Signal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

42. Isolator

Mit dieser Klangregelung kann man verschiedene Frequenzbereiche extrem absenken und so für sehr spezielle Effekte sorgen kann.

- Boost/Cut Low/Mid/High Level (-60~0~4 [dB])—Hiermit können Sie den Höhen-, Mitten- und Bassbereich separat anheben, absenken bzw. komplett unterdrücken. Bei "-60dB" ist der betreffende Frequenzbereich nicht mehr hörbar. "0dB" entspricht dem Eingangspegel des Signals.
- Anti Phase Low Sw (Off, On)—Hiermit schalten Sie die Phasenumkehrung des Bassbereichs ein/aus. Ist die Funktion aktiviert, so wird die Phase eines Stereo-Kanals gedreht und dem anderen Kanal hinzufügt.
- Anti Phase Low Level (0~127)—Hiermit stellen Sie den Pegel des Bassbereichs ein. Dadurch können bestimmte andere Klangaspekte eindrucksvoll hervorgehoben werden. (Das funktioniert allerdings nur bei Stereosignalen.)
- Anti Phase Mid Sw (Off, On)—Hiermit schalten Sie die Phasenumkehrung des Mittenbereichs ein/aus. Ist die Funktion aktiviert, wird die Phase des einen Stereokanals gedreht dem anderen Kanal hinzufügt.
- Anti Phase Mid Level (0~127)—Hiermit stellen Sie den Pegel des Mittenbereichs ein. Dadurch können bestimmte andere Klangaspekte eindrucksvoll hervorgehoben werden. (Das funktioniert allerdings nur bei Stereosignalen.)
- Low Boost Sw (Off, On)—Hiermit schalten Sie den Bass-Booster ein/aus.
  Das bewirkt eine Betonung der tiefen Frequenzen.
- Low Boost Level (0~127)—Je größer der Wert, desto ausgeprägter ist der Tiefbassbereich. Je nach Isolator- und Filtereinstellungen lässt sich dieser Effekt mitunter schwer ausmachen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

43. Low Boost

Hiermit hebt man den Bassbereich an, um ein "tiefes" Klangfundament zu erzielen.

- Boost Frequency (50~125 [Hz])—Frequenz, bei der die Anhebung des Bassbereichs erfolgt.
- Boost Gain (0~12 [dB])—Intensität der Bassanhebung.
- Boost Width (Wide, Mid, Narrow)—Bandbreite des Bassbereichs, der angehoben wird.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

44. Super Filter

Dies ist ein Filter mit extremer Flankensteilheit. Die Eckfrequenz kann zyklisch moduliert werden.

- Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)—Verweist auf den Filtertyp. Folgende Frequenzbereiche werden vom jeweiligen Filter durchgelassen. *LPF*: Bereich unterhalb der Eckfrequenz. *BPF*: Bereich um die Eckfrequenz. *HPF*: Bereich oberhalb der Eckfrequenz. *NOTCH*: Bereiche außerhalb der Eckfrequenz.
- Filter Slope (-12, -24, -36 [dB])—Flankensteilheit des Filters: *-36dB*: sehr steil, *-24dB*: steil, *-12dB*: flach.
- Filter Cutoff (0~127)—Vertritt die Eckfrequenz des Filters. Je größer der Wert, desto höher die Eckfrequenz.
- Filter Resonance (0~127)—Vertritt den Resonanzpegel des Filters. Je größer der Wert, desto stärker wird der Bereich um die Eckfrequenz betont.
- Filter Gain (0~12 [dB])—Pegelanhebung des Filterausgangssignals.
- Modulation Sw (Off, On)—Schaltet die zyklische Frequenzmodulation ein/aus.
- Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)—Bestimmt die Wellenform der Frequenzmodulation. *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck, *SIN*: Sinus, *SAW1*: Sägezahn (aufwärts), *SWA2*: Sägezahn (abwärts).
- Rate [sync] (Hz, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Rate [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Depth (0~127)—Intensität der Modulation
- Attack (0~127)—Bestimmt, wie schnell sich die Eckfrequenz ändert. Dieser Parameter beeinflusst das Signal nur, wenn die Modulationswellenform *SQR*, *SAW1* oder *SAW2* lautet.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

45. Step Filter

Bei diesem Filter wird die Eckfrequenz schrittweise moduliert. Das Muster, nach dem sich die Filterfrequenz ändert, ist einstellbar.

- Step 1~16 (0~127)—Filterfrequenz der einzelnen Schritte.

- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Attack (0~127)**—Bestimmt, wie schnell sich die Filterfrequenz von Schritt zu Schritt ändert.
- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Verweist auf den Filtertyp. Folgende Frequenzbereiche werden vom jeweiligen Filter durchgelassen. LPF: Bereich unterhalb der Eckfrequenz. BPF: Bereich um die Eckfrequenz. HPF: Bereich oberhalb der Eckfrequenz. NOTCH: Bereiche außerhalb der Eckfrequenz.
- **Filter Slope (–12, –24, –36 [dB])**—Flankensteilheit des Filters: –36dB: sehr steil, –24dB: steil, –12dB: flach.
- **Filter Resonance (0~127)**—Vertritt den Resonanzpegel des Filters. Je größer der Wert, desto stärker wird der Bereich um die Eckfrequenz betont.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Pegelanhebung des Filterausgangssignals.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

46. Humanizer

Hiermit können Sie das Eingangssignal mit einem "Vokal" versehen, um so eine gewisse Ähnlichkeit mit der menschlichen Stimme zu erzielen.

- **Drive Sw (OFF,ON)**—Hiermit schalten Sie die Drive-Funktion ("Anzerren") ein/aus.
- **Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Vowel 1 (a, e, i, o, u)**
- **Vowel 2 (a, e, i, o, u)**—Hiermit wählen Sie den gewünschten Vokal.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Bestimmt, wie schnell zwischen den beiden Vokalen gewechselt wird.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Depth (0~127)**—Effektintensität.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob der für die Vokalumschaltung zuständige LFO vom Eingangssignal zurückgestellt wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Hiermit wählen Sie den Pegel, ab dem die Rückstellung erfolgt.
- **Manual (0~100)**—Zeitpunkt, zu dem die Vokale (1/2) wechseln. *49* oder kleiner: Vokal 1 dauert länger. *50*: Vokal 1 und 2 haben die gleiche Dauer. *50* oder größer: Vokal 2 dauert länger.
- **EQ EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

47. Speaker Sim

Simuliert den Klang einer Lautsprecherbox und das Mikrofon, mit dem ihr Signal abgenommen wird.

- **Speaker Type**—Vertritt den Boxentyp. Die Eigenschaften sind nachfolgend aufgeführt. In der Spalte "Lautspr." sind der Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher vermerkt.

Typ	Box	Lautspr.	Mikrofon
SMALL 1	kleines, hinten offenes Gehäuse	10	Dyn. Mikrofon
SMALL 2	kleines, hinten offenes Gehäuse	10	Dyn. Mikrofon
MIDDLE	hinten offenes Gehäuse	12 x 1	Dyn. Mikrofon
JC-120	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Dyn. Mikrofon
BUILT IN 1	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Dyn. Mikrofon
BUILT IN 2	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 3	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 4	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 5	hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BG STACK 1	geschlossenes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
BG STACK 2	großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
MS STACK 1	großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
MS STACK 2	großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
METAL STACK	großer "Doppelturm"	12 x 4	Kondensatormikr.
2-STACK	großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
3-STACK	großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Hiermit bestimmen Sie die virtuelle Position des Mikrofons. Sie können die Entfernung zur Box in drei Stufen (1, 2 und 3) einstellen. Je höher der Wert, desto größer die "virtuelle" Entfernung.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikrofonsignals
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des Direktsignals
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

48. Step Phaser

Dieser Phaser-Effekt ändert sich schrittweise.

- **Phaser Mode (4-Stage, 8-Stage,12-Stage)**—Anzahl der verwendeten Phaser-"Stufen".
- **Phaser Manual (0~127)**—Vertritt die Frequenz, die hauptsächlich vom Effekt moduliert wird.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Step Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Step Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Depth (0~127)**—Intensität der Modulation

- **Polarity (Inverse, Synchro)**—Hiermit wählen Sie, ob der linke und rechte Modulationskanal gleich- oder gegenphasig sind. *INVERSE*: Der linke und rechte Kanal verwenden eine entgegen gesetzte Phase. Damit kann man Monosignale im Stereo-Klangbild "breit" machen. *SYNCHRO*: Linke und rechte Seite der Modulation sind gleichphasig. Verwenden Sie diese Einstellung für Stereo-Eingangssignale.
- **Resonance (0~127)**—Rückkopplungsintensität.
- **Cross Feedback (-98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Phaser-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Schrittgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Bestimmt die Geschwindigkeit der Phaser-Schrittabfolge.
- **Step Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Mix Level (0~127)**—Ausgangspegel des Phaser-Signals.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

49. MLT Phaser

Hohe Einstellungen der Phasenunterschiede bewirken einen sehr auffälligen Phaser-Effekt.

- **Phaser Mode (4-stage, 8-stage, 12-stage, 16-stage, 20-stage, 24-stage)**—Anzahl der verwendeten Phaser-"Stufen".
- **Phaser Manual (0~127)**—Vertritt die Frequenz, die hauptsächlich vom Effekt moduliert wird.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Depth (0~127)**—Intensität der Modulation
- **Resonance (0~127)**—Rückkopplungsintensität.
- **Mix Level (0~127)**—Ausgangspegel des Phaser-Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

50. Inf. Phaser

Dieser Phaser erhöht/verringert die Frequenz, bei der das Signal moduliert wird, immer weiter.

- **Mode (1, 2, 3, 4)**—Je größer der Wert, desto beeindruckender ist der Phaser-Effekt.
- **Speed (-100~100)**—Bestimmt, wie schnell die Frequenz wohin verschoben wird ("+"-Werte: nach oben/"-"-Werte: nach unten).
- **Resonance (0~127)**—Rückkopplungsintensität.
- **Mix Level (0~127)**—Ausgangspegel des Phaser-Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

51. Ring Modul

Ein Ringmodulator versieht das Eingangssignal mit einer Amplitudenmodulation (AM) und erzeugt so einen glockenartigen Klangeffekt. Sie können die Modulationsfrequenz auch abhängig dem Eingangspegel ändern.

- **Frequency (0~127)**—Hiermit stellen Sie ein, bei welcher Frequenz die Modulation ansetzt.
- **Sens (0~127)**—Hiermit bestimmen Sie die Intensität der Frequenzmodulation
- **Polarity**—Hiermit wählen Sie, ob sich die Frequenzmodulation nach oben (UP) oder unten (DOWN) bewegt.
- **EQ Low Gain**—Anhebung/Absenkung der tiefen Frequenzen. Mit positiven Werten (+) betonen Sie die tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain**—Anhebung/Absenkung der hohen Frequenzen. Mit positiven Werten (+) betonen Sie die hohen Frequenzen.
- **Balance**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- und Effektsignal. "D100:0W" bedeutet, dass nur das Direktsignal ausgegeben wird. Bei Anwahl von "D0:100W" hören Sie nur das Effektsignal.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

52. Step Ring

Dieser Ringmodulator verwendet 16 Schritte zur Veränderung der Modulationsfrequenz.

- **Step 1~16 (0~127)**—Ringmodulationsfrequenz der einzelnen Schritte.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die 16 Schritte der Step-Sequenz abgearbeitet werden.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Attack (0~127)**—Bestimmt, wie schnell sich die Modulationsfrequenz von Schritt zu Schritt ändert.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

53. Tremolo

Durch eine zyklische Modulation der Lautstärke wird das Signal mit einem Tremoloeffekt versehen.

- Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)—Wellenform der Modulation. *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck, *SIN*: Sinus, *SAW1/2*: Sägezahn.
- Rate [sync] (Hz, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Rate [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Depth (0~127)—Bestimmt die Effektintensität.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

54. Auto Pan

Bewirkt eine zyklische Änderung der Stereoposition des Signals.

- Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)—Wellenform der Modulation. TRI: Dreieck, SQR: Rechteck, SIN: Sinus, SAW1/2: Sägezahn.
- Rate [sync] (Hz, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)—Modulationsgeschwindigkeit.
- Rate [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Depth (0~127)—Bestimmt die Effektintensität.
- EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

55. Step Pan

Verwendet eine Step-Sequenz (16 Schritte) für die Verschiebung der Stereoposition.

- Step 1~16 (L64~0~63R)—Stereoposition pro Schritt.
- Rate [sync] (Hz, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)—Geschwindigkeit, mit der die 16 Schritte der Step-Sequenz abgearbeitet werden.
- Rate [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Attack (0~127)—Bestimmt, wie schnell sich die Stereoposition von Schritt zu Schritt ändert.
- Input Sync Sw (Off, On)—Bestimmt, ob die Sequenz bei jeder Note von vorne beginnt (ON) oder nicht (OFF).
- Input Sync Threshold (0~127)—Pegel, den die eingehenden Noten haben müssen, um die Schaltung auszulösen.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

56. Slicer

Zerstückelt das Eingangssignal und wandelt es in ein rhythmisches Muster um. Das funktioniert besonders gut bei gehaltenen Klängen, wie etwa Flächen- oder Orgel-Sounds.

- Step 1~16 (0~127)—Pegel der einzelnen Schritte.
- Rate [sync] (Hz, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)—Geschwindigkeit, mit der die 16 Schritte der Step-Sequenz abgearbeitet werden.
- Rate [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Attack (0~127)—Bestimmt, wie schnell sich der Pegel von Schritt zu Schritt ändert.
- Input Sync Sw (Off, On)—Bestimmt, ob die Sequenz bei jeder Note von vorne beginnt (ON) oder nicht (OFF).
- Input Sync Threshold (0~127)—Pegel, den die eingehenden Noten haben müssen, um die Schaltung auszulösen.
- Mode (Legato, Slash)—Hiermit bestimmen Sie, wie sich der Pegel von Schritt zu Schritt ändert.
  LEGATO: Die Pegeländerungen zwischen den Schritten erfolgen fließend. Wenn zwei aufeinander folgende Schritte den gleichen Pegel haben, ändert sich der Pegel an jener Stelle nicht.
  SLASH: Der Pegel wird vor jedem Schritt kurz auf den Mindestwert ("0") gestellt. Das gilt sogar für aufeinander folgende Schritte, die den gleichen Pegel haben.
- Shuffle (0~127)—Timing der Pegeländerungen für geradzahlige Schritte (2, 4, 6...). Je größer der Wert, desto stärker ist der Versatz jener Schritte.
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

57. VK Rotary

Für diesen Effekt wurde das Verhalten eines sich drehenden Lautsprechers dahingehend modifiziert, dass der Bassbereich extra hervorgehoben wird.

Er entspricht dem Rotary-Effekt der VK-7 von Roland.

- Speed (Slow, Fast)—Rotationsgeschwindigkeit der Lautsprecher.
- Brake (Off, On)—Hiermit beeinflussen Sie die Rotation der simulierten Lautsprecher. Schalten Sie die Funktion ein ("On"), damit die Lautsprecher allmählich anhalten. Schalten Sie die Funktion aus ("Off"), um sie wieder auf die ursprüngliche Geschwindigkeit zu beschleunigen.
- Woofer Slow Speed (0.05~10.0Hz)—Langsame Drehgeschwindigkeit des Tieftöners.
- Woofer Fast Speed (0.05~10.0Hz)—Schnelle Drehgeschwindigkeit des Tieftöners.
- Woofer Trans Up (0~127)—Hiermit stellen Sie ein, wie lange der Tieftöner braucht, um von langsam ("Slow") auf schnell ("Fast") zu beschleunigen.

- **Woofer Trans Down (0~127)**—Hiermit stellen Sie ein, wie lange der Tieftöner braucht, um von schnell ("Fast") auf langsam ("Slow") abzubremsen.
- **Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Tieftöners
- **Tweeter Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Langsame Drehgeschwindigkeit des Hochtöners.
- **Tweeter Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Drehgeschwindigkeit des Hochtöners.
- **Tweeter Trans Up (0~127)**—Hiermit stellen Sie ein, wie lange der Hochtöner braucht, um von langsam ("Slow") auf schnell ("Fast") zu beschleunigen.
- **Tweeter Trans Down (0~127)**—Hiermit stellen Sie ein, wie lange der Hochtöner braucht, um von schnell ("Fast") auf langsam ("Slow") abzubremsen.
- **Tweeter Level (0~127)**—Lautstärke des Hochtöners
- **Spread (0~10)**—Vertritt die Stereobreite des Rotary-Signals. Je größer der Wert, um so breiter ist das Stereo-Klangbild.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

58. 3D Chorus

Chorus mit 3D-Effekt. Im Stereo-Klangbild reicht das Chorus-Signal von 90˚ links bis 90˚ rechts.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hier regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und dem Chorus-Signal.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Chorus Depth (0~127)**—Intensität der Modulation.
- **Phase (0~180 deg)**—Räumliche Signalverteilung.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Hiermit bestimmen Sie, wie das Signal zu den OUTPUT-Buchsen übertragen wird. Um einen optimalen 3D-Effekt zu erzielen, müssen Sie bei Lautsprecherbetrieb *SPEAKER* wählen. Wenn Sie einen Kopfhörer verwenden, sollten Sie *PHONES* wählen.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

59. 3D Flanger

Flanger mit 3D-Effekt. Im Stereo-Klangbild reicht das Flanger-Signal von 90˚ links bis 90˚ rechts.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Depth (0~127)**—Intensität der Modulation
- **Phase (0~180 deg)**—Räumliche Signalverteilung.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Hiermit bestimmen Sie, wie das Signal zu den OUTPUT-Buchsen übertragen wird. Um einen optimalen 3D-Effekt zu erzielen, müssen Sie bei Lautsprecherbetrieb SPEAKER wählen. Wenn Sie einen Kopfhörer verwenden, sollten Sie PHONES wählen.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

60. 3D Step Flgr

Step-Flanger mit 3D-Effekt. Im Stereo-Klangbild reicht das Flanger-Signal von 90˚ links bis 90˚ rechts.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Original- und Flanger-Signal.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Step Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit.
- **Step Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Depth (0~127)**—Intensität der Modulation

- **Phase (0~180 deg)**—Räumliche Signalverteilung.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Schrittgeschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz))**—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
- **Step Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Hiermit bestimmen Sie, wie das Signal zu den OUTPUT-Buchsen übertragen wird. Um einen optimalen 3D-Effekt zu erzielen, müssen Sie bei Lautsprecherbetrieb SPEAKER wählen. Wenn Sie einen Kopfhörer verwenden, sollten Sie PHONES wählen.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

61. Band Chorus

Dieser Chorus-Effekt bietet separate Einstellungen für die tiefen und hohen Frequenzen.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Übergangsfrequenz zwischen dem Bass- und Höhenbereich.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "tiefen" Chorus-Signal.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit für die tiefen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Bassbereich.
- **Low Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Low Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Bassbereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "tiefen" Chorus-Signals.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "hohen" Chorus-Signal.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit der hohen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Höhenbereich.
- **High Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **High Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Höhenbereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "hohen" Chorus-Signals.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Chorus-Signal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

62. Band Flanger

Bei diesem Flanger-Effekt können Sie für tiefe und hohe Frequenzen unterschiedliche Einstellungen wählen.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Übergangsfrequenz zwischen dem Bass- und Höhenbereich.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "hohen" Flanger-Signal.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit für die tiefen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Bassbereich.
- **Low Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Low Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Bassbereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "tiefen" Flanger-Signals.
- **Low Feedback (-98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des "tiefen" Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "hohen" Flanger-Signal.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit der hohen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Höhenbereich.
- **High Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **High Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Höhenbereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "hohen" Flanger-Signals.

- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des "hohen" Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

63. Band Step Flg

Bei diesem Step Flanger können Sie für tiefe und hohe Frequenzen unterschiedliche Einstellungen wählen.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Übergangsfrequenz zwischen dem Bass- und Höhenbereich.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "tiefen" Flanger-Signal.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit für die tiefen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Bassbereich.
- **Low Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Low Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Bassbereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "tiefen" Flanger-Signals.
- **Low Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des "tiefen" Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **Low Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Schrittgeschwindigkeit für die tiefen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Low Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der Schrittabfolge im Bassbereich.
- **Low Step Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und "hohen" Flanger-Signal.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Modulationsgeschwindigkeit der hohen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulationsgeschwindigkeit im Höhenbereich.
- **High Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **High Depth (0~127)**—Modulationsintensität im Höhenbereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Räumlichkeit des "hohen" Flanger-Signals.
- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des "hohen" Flanger-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **High Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Schrittgeschwindigkeit für die hohen Frequenzen mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **High Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der Schrittabfolge im Höhenbereich.
- **High Step Rate (Note) (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

64. VS Overdrive

Overdrive-Effekt, der eine starke Verzerrung erzeugt.

- **Drive (0~127)**—Verzerrungsgrad. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Tone (0~127)**—Bestimmt die Klangfarbe des Overdrive-Signals.
- **Amplifier Sw (Off, On)**—Hiermit schalten Sie die Verstärkersimulation ein/aus
- **Amplifier Type (Small, Built-In, 2-Stack, 3-Stack)**—Verstärkertyp. *SMALL*: kleiner Verstärker, *BUILT*: Comboverstärker, *2-STACK:* Topteil mit zwei großen Boxen, *3-STACK*: Topteil mit drei großen Boxen.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

65. VS Distortion

Etwas stärkere Verzerrung als der vorige Effekt. Die Parameter sind die gleichen wie bei "64. VS Overdrive".

66. GT Amp Simul

Dieser Effekt simuliert den Sound eines Gitarrenverstärkers.

- **Pre Amp Sw (Off, On)**—Hiermit schalten Sie die Verstärker-Simulation ein/aus
- **Pre Amp Type (JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, Sldn Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz)**—Verstärkertyp.
- **Pre Amp Volume (0~127)**—Lautstärke und Verzerrungsgrad des Verstärkers.
- **Pre Amp Master (0~127)**—Gesamtlautstärke des Vorverstärkers
- **Pre Amp Gain (Low, Middle, High)**—Intensität der Vorverstärker-Verzerrung.

- **Pre Amp Bass (0~127)**
- **Pre Amp Middle (0~127)**
- **Pre Amp Treble (0~127)**—Klangregelung für Bass, Mitten und Höhen.
  * Die Mitten ("Middle") sind nicht belegt, wenn Sie "Pre Amp Type" auf "Match Drive" stellen.
- **Pre Amp Presence (0~127 [Match Drive: –127~0])**—Klangregelung der ganz hohen Frequenzen.
- **Pre Amp Bright (Off, On)**—Aktivieren Sie diesen Parameter ("On"), um einen noch "schärferen" und helleren Klang zu erzielen.
  * Dieser Parameter ist nur belegt, wenn Sie den "Pre Amp Type"-Parameter auf "JC-120", "Clean Twin" oder "BG Lead" stellen.
- **Speaker Sw (Off, On)**—Hiermit bestimmen Sie, ob das Signal auch von der Lautsprechersimulation bearbeitet werden soll (ON) oder nicht (OFF).
- **Speaker Type**—Vertritt den Boxentyp. Die Eigenschaften sind nachfolgend aufgeführt. In der Spalte "Lautspr." sind der Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher vermerkt.

Typ	Box	Lautspr.	Mikrofon
SMALL 1	Kleines, hinten offenes Gehäuse	10	Dyn. Mikrofon
SMALL 2	Kleines, hinten offenes Gehäuse	10	Dyn. Mikrofon
MIDDLE	Hinten offenes Gehäuse	12 x 1	Dyn. Mikrofon
JC-120	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Dyn. Mikrofon
BUILT IN 1	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Dyn. Mikrofon
BUILT IN 2	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 3	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 4	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BUILT IN 5	Hinten offenes Gehäuse	12 x 2	Kondensatormikr.
BG STACK 1	Versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
BG STACK 2	Großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
MS STACK 1	Großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
MS STACK 2	Großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
METAL STACK	Großer "Doppelturm"	12 x 4	Kondensatormikr.
2-STACK	Großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.
3-STACK	Großes versiegeltes Gehäuse	12 x 4	Kondensatormikr.

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Hiermit bestimmen Sie die virtuelle Position des Mikrofons. Die Entfernung zur Box kann in drei Stufen (1~3) eingestellt werden. Je höher der Wert, desto größer ist die "virtuelle" Entfernung.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikrofonsignals
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des Direktsignals
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

67. Gate

Hier wird der Hall abrupt ausgeschaltet, sobald das Eingangssignal einen gewissen Pegel erreicht. Verwenden Sie diesen Effekt, wenn Sie einen möglichst "künstlich" wirkenden Hall benötigen.

- **Threshold (0~127)**—Hiermit wählen Sie die Pegelschwelle, ab der das Gate ausgelöst wird.
- **Mode (Gate, Duck)**—Vertritt den Gate-Typ. *GATE*: Das Gate schließt sich, wenn das Eingangssignal unter die Pegelschwelle absinkt. *DUCK* ("Ducking"): Das Gate schließt sich, sobald das Eingangssignal den eingestellten Pegel überschreitet.
- **Attack (0~127)**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich das Gate öffnet.
- **Hold (0~127)**—Hiermit bestimmen Sie, wie lange das Gate noch geöffnet bleibt, nachdem das Signal die Pegelschwelle unterschritten hat.
- **Release (0~127)**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich das Gate nach Ablauf der "Hold"-Dauer schließt.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

68. Long Delay

Delay mit langsamen Wiederholungen

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Phase (Normal, Inverse)**—Phasenlage des Delay-Signals (*NORMAL*: normal, *INVERT*: umgekehrt).
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

69. Serial Delay

Dieser Effekt schaltet zwei Delays seriell hintereinander. Die Rückkopplung kann für jede Delay-Einheit separat eingestellt werden, was komplexe Verzögerungsmuster ermöglicht.

- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit von Delay 1 mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Originalsignal und dem Signal von Delay 1.

- **Delay 1 Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Effektsignals, das noch einmal an Delay 1 angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **Delay 1 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Signale von Delay 1 gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit von Delay 2 mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Originalsignal und dem Signal von Delay 2.
- **Delay 2 Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Delay 2 Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Effektsignals, das noch einmal an Delay 2 angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **Delay 2 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Signale von Delay 2 gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

70. MLT Tap DLY

Dieser Effekt bietet vier Verzögerungslinien. Die Verzögerungszeit der einzelnen Linien kann auch als Notenwert eingestellt werden. Auch die Stereoposition und der Ausgangspegel können separat eingestellt werden.

- **Delay Time 1~4 [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay 1~4 Time [msec] (0~2600ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung der Delay-Signale 1~4.
- **Delay 1~4 Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Delay 1~4 Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition der Delay-Signale 1~4.
- **Delay 1~4 Level (0~127)**—Ausgangspegel der Delay-Signale 1~4.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

71. Reverse DLY

Dieser Effekt erzeugt ein "Rückwärts"-Delay in Kombination mit einem normalen Echo. Zu diesem Zweck befindet sich hinter dem Rückwärts-Delay noch ein Tap-Delay.

- **Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Rückwärts-Delay anspricht.
- **Rev Delay Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rev Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung zwischen dem Originalsignal und dem Signal des Rückwärts-Delays.
- **Rev Delay Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Rev Delay Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Effektsignals, das noch einmal an das Rückwärts-Delay angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **Rev Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Signale des Rückwärts-Delays gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Rev Delay Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Rückwärts-Delays.
- **Rev Delay Level (0~127)**—Lautstärke des Rückwärts-Delays.
- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 3 Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 3 Time [msec] (0~1300ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.

- Delay 1 Time [Note] (Notenwert)
- Delay 2 Time [Note] (Notenwert)
- Delay 3 Time [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Delay 3 Feedback (–98%~0~+98%)—Wählen Sie hier den Pegel des Effektsignals, das noch einmal an das Tap-Delay angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—Frequenz, unterhalb derer die Bassfrequenzen des Tap-Delays gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- Delay 1 Panpot (L64~0~63R)
- Delay 2 Panpot (L64~0~63R)—Stereoposition der Tap-Delays.
- Delay 1 Level (0~127)
- Delay 2 Level (0~127)—Lautstärke der Tap-Delays.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

72. Shuffle DLY

Rhythmischer Delay-Effekt, der die Signale mit einem "swingenden" Echo versieht.

- Delay Time [sync] (msec, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Delay Time [msec] (0~2600ms)—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- Delay Time [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Shuffle Rate (0~100%)—Hiermit bestimmen Sie die Verzögerungszeit von Delay B prozentual zu Delay A. Bei 100% sind beide Verzögerungszeiten gleich.
- Acceleration (0~15)—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich die aktuelle Verzögerungszeit ändert, wenn eine neue Einstellung gewählt wird.
- Feedback (–98%~0~+98%)—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- Panpot A (L64~0~63R)
- Panpot B (L64~0~63R)—Stereoposition von Delay A (B).
- Level A (0~127)
- Level B (0~127)—Lautstärke von Delay A (B).
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

73. 3D Delay

Delay mit 3D-Effekt. Im Stereo-Klangbild reicht das Delay-Signal von 90˚ links bis 90˚ rechts.

- Delay Left Time [sync] (msec, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die linke Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Delay Left Time [msec] (0~2600ms)—Verzögerung zwischen dem Original- und linken Delay-Signal.
- Delay Left Time [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Delay Right Time [sync] (msec, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die rechte Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Delay Right Time [msec] (0~2600ms)—Verzögerung zwischen dem Original- und rechten Delay-Signal.
- Delay Right Time [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Delay Center Time [sync] (msec, Note)—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die mittlere Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- Delay Center Time (msec) 0~2600 [ms]—Verzögerung zwischen dem Original- und mittleren Delay-Signal.
- Delay Center Time [Note] (Notenwert)—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- Center Feedback (–98%~0~+98%)—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (–) kehren Sie die Phase um.
- Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- Left Level (0~127)
- Right Level (0~127)
- Center Level (0~127)—Ausgangspegel des Delay-Signals.
- Output Mode (Speaker, Phones)—Hiermit bestimmen Sie, wie das Signal zu den OUTPUT-Buchsen übertragen wird. Um einen optimalen 3D-Effekt zu erzielen, müssen Sie bei Lautsprecherbetrieb SPEAKER wählen. Wenn Sie einen Kopfhörer verwenden, sollten Sie PHONES wählen.
- EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)—Pegel der tiefen Frequenzen.
- EQ High Gain (-15dB~0~15dB)—Pegel der Höhen.
- Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- Level (0~127)—Ausgangspegel.

74. Long Time DLY

Dieser Delay-Effekt erlaubt eine gleichmäßige, stufenlose Änderung der (auf Wunsch sehr langen) Verzögerungszeit.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Hiermit regeln Sie die Verzögerung des Delay-Signals.
- **Delay Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich die Verzögerungszeit bei Anwahl einer neuen Einstellung ändert. Diese Dauer beeinflusst auch die Tonhöhenänderung.
- **Feedback (-98%~0~+98%)**—Pegel des Delay-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit negativen Werten (-) kehren Sie die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Wählen Sie hier die Frequenz, oberhalb derer die Rückkopplungssignale gedämpft werden. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier BYPASS wählen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereoposition des Ausgangssignals. Dies ist ein Mono-Effekt, der die Eingangssignale zusammenlegt. Das bearbeitete Signal lässt sich allerdings beliebig im Stereo-Klangbild platzieren.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

75. Tape Echo

Ein "virtuelles" Bandechogerät, das jenen typischen Sound überzeugend simuliert. Pate stand hierbei die Echo-Sektion des RE-201 Space Echo von Roland.

- **Mode (S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L)**—Kombination der Wiedergabeköpfe. Sie können zwischen drei "virtuellen" Tonköpfen mit unterschiedlicher Verzögerungszeit wählen. *S*: kurz, *M*: mittel, *L*: lang.
- **Repeat Rate (0~127)**—Bandgeschwindigkeit. Je größer dieser Wert, desto kürzer werden die Abstände zwischen den Wiederholungen.
- **Intensity (0~127)**—Anzahl der Wiederholungen.
- **Bass (-15dB~0~15dB)**—Bassanhebung/-dämpfung des Echosignals.
- **Treble (-15dB~0~15dB)**—Höhenanhebung/-dämpfung des Echosignals.
- **Head S Pan (L64~0~63R)**
- **Head M Pan (L64~0~63R)**
- **Head L Pan (L64~0~63R)**—Getrennt einstellbare Stereoposition für die Signale der drei Wiedergabeköpfe.
- **Tape Distortion (0~5)**—Intensität der Bandsättigung (Übersteuerung). Simuliert die subtilen Klangänderungen, die sich durch die Bandsättigung (bis hin zur Verzerrung) ergeben. Je größer der Wert, desto stärker die Verzerrung.
- **Wow/Flutter Rate (0~127)**—Geschwindigkeit der Gleichlaufschwankungen (feine Tonhöhenänderungen auf Grund eines ungleichmäßigen Bandtransports und der Bandabnutzung).
- **Wow/Flutter Depth (0~127)**—Intensität der Gleichlaufschwankungen.
- **Echo Level (0~127)**—Lautstärke des Echosignals
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des Originalsignals
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

76. LoFi Noise

Dieser "Lo-Fi"-Effekt verringert absichtlich die Signalqualität und "verschmutzt" den Klang zusätzlich mit Störgeräuschen, wie etwa weißem Rauschen oder dem Knistern einer Schallplatte.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Verringerung der Klangqualität. Je größer der Wert, desto geringer ist die Klangqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Vertritt die Eckfrequenz des Filters.
- **W/P Noise Type (White, Pink)**—Umschalten zwischen weißem und rosa Rauschen.
- **W/P Noise LPF (200~8000, Bypass)**—Frequenz des Tiefpassfilters für das weiße/rosa Rauschen (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **W/P Noise Level (0~127)**—Lautstärke des weißen/rosa Rauschens
- **Disc Noise Type (LP, EP, SP, RND)**—Art des Plattenknisterns. Je nach dem gewählten Schallplattentyp ändert sich die Tonhöhe des Plattenknisterns.
- **Disc Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Frequenz des Tiefpassfilters für das Plattenknistern. Wenn Sie die Höhen nicht abschwächen möchten, müssen Sie hier *BYPASS* wählen.
- **Disc Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Plattenknisterns
- **Hum Noise Type (50Hz, 60Hz)**—Frequenz eines simulierten Netzbrummens.
- **Hum Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Frequenz des Tiefpassfilters, mit dem der Brummton bearbeitet wird (*BYPASS*: keine Beeinflussung).
- **Hum Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Netzbrummens.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

77. LoFi Comp

Dieser Effekt verringert absichtlich die Signalqualität und ermöglicht besonders ausgefallene Klänge.

- **Pre Filter Type (1, 2, 3, 4, 5, 6)**—Hiermit wählen Sie einen Filtertyp für die Bearbeitung des Signals, bevor es zum "Lo-Fi"-Effekt geleitet wird.
- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Verringerung der Klangqualität. Je größer der Wert, desto geringer ist die Klangqualität.

- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Vertritt die Frequenz des Post-Filters.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

78. LoFi Radio

Dieser Effekt macht nicht nur herrliches "Lo-Fi", sondern streut zudem simulierte Radio-Empfangsstörungen ein.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Verringerung der Klangqualität. Je größer der Wert, desto geringer ist die Klangqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Vertritt den Filtertyp. OFF: Keine Filterfunktion. LPF: Bedeutet, dass Frequenzen oberhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden. HPF: Bedeutet, dass Frequenzen unterhalb des "Cutoff"-Werts gefiltert werden.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Vertritt die Frequenz des Post-Filters.
- **Radio Detune (0~127)**—Simuliert die typischen Sendersuchgeräusche. Je größer dieser Wert, desto stärker ist die Signalabweichung.
- **Radio Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Radiorauschens.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

79. Telephone

Dieser Effekt simuliert ein typisches Telefonsignal.

- **Voice Quality (0~15)**—Klangqualität des Telefonsignals.
- **Treble (–15dB~0~15dB)**—Bandbreite des Telefonsignals.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

80. Phonograph

Dieser Effekt simuliert die Geräusche, die beim Abspielen einer alten Schallplatte entstehen, darunter das typische Plattenknistern, Kratzgeräusche sowie die Gleichlaufschwankungen eines alten Plattenspielers.

- **Signal Distortion (0~127)**—Intensität der Verzerrung.
- **Frequency Range (0~127)**—Frequenzgang der Wiedergabe. Verringern Sie diesen Wert, um den Klang eines alten Gerätes mit sehr begrenztem Frequenzgang zu simulieren.
- **Disc Type (LP, EP, SP)**—Hiermit wählen Sie die Abspielgeschwindigkeit des Plattenspielers. Dadurch ändert sich die Tonhöhe der Kratzgeräusche.
- **Scratch Noise Level (0~127)**—Intensität der von den Plattenkratzern verursachten Geräusche.
- **Dust Noise Level (0~127)**—Lautstärke des durch Staub auf der Platte verursachten Knisterns.
- **Hiss Noise Level (0~127)**—Lautstärke des hochfrequenten Rauschanteils.
- **Total Noise Level (0~127)**—Gesamtlautstärke der Störgeräusche
- **Wow (0~127)**—Intensität der langzyklischen Gleichlaufschwankungen.
- **Flutter (0~127)**—Intensität der kurzzyklischen Gleichlaufschwankungen.
- **Random (0~127)**—Intensität der "zufälligen" Gleichlaufschwankungen.
- **Total Wow/Flutter (0~127)**—Gesamtintensität der Gleichlaufschwankungen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

81. Step Pitch

Dieser Pitch Shifter ändert die Tonhöhe anhand einer Step-Sequenz mit 16 Schritten.

- **Step 1~16 (–24~0~12Halbtönes)**—Tonhöhenverschiebung pro Schritt (in Halbtönen)
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Geschwindigkeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("Hz"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Geschwindigkeits- (Hz) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Abfolgegeschwindigkeit der 16 Schritte.
- **Rate [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Geschwindigkeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den "Sync"-Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Attack (0~127)**—Bestimmt, wie schnell sich die Tonhöhe von Schritt zu Schritt ändert.
- **Gate Time (0~127)**—Länge der einzelnen Pitch Shift-Schritte.
- **Fine (–100~100)**—Feinabstimmung der Tonhöhe für alle Schritte (in Schritten von 2 Cent)
- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die Verzögerungszeit mit dem Arranger- oder Recorder-Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Hiermit bestimmen Sie, ob mit dem nächsten Parameter ein Zeit- (msec) oder Notenwert eingestellt werden kann.
- **Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Verzögerung zwischen dem Original- und Pitch Shift-Signal.
- **Delay Time [Note] (Notenwert)**—Wenn Sie die Verzögerungszeit als Notenwert des Arranger- oder Recorder-Tempos eingeben möchten, müssen Sie den o.g. "Sync"Parameter auf "Note" stellen. Wählen Sie dann den gewünschten Notenwert.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Wählen Sie hier den Pegel des Pitch Shift-Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird (negative Werte kehren die Phase um).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Pegel der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel der Höhen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis zwischen dem Direkt- ("D") und Effektsignal ("W").
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

82. Sympa Reso

Bei einem akustischen Klavier schwingen bei Betätigen des Dämpferpedals auch andere Saiten mit jenen der gespielten Noten mit. Dadurch wird der Klang voller. Dieser Effekt simuliert dieses Phänomen, das man "Saitenresonanz-Simulation" nennt.

- **Depth (0~127)**—Effektintensität
- **Damper (0~127)**—Bestimmt, wie "tief" das Pedal gedrückt wird (und somit den Resonanzklang).
- **Pre LPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Anteile des Eingangssignals gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Pre HPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, unterhalb derer der Bass des Eingangssignals gedämpft wird (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Peaking Freq (200~8000Hz, Bypass)** —Wählen Sie hier die Frequenz des Eingangssignals, die angehoben oder abgesenkt werden soll.
- **Peaking Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegel (Anhebung/Absenkung) der gewählten Frequenz.
- **Peaking Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Bandbreite des Frequenzbereichs, der entsprechend dem "Peaking Gain"-Parameter angehoben bzw. abgesenkt wird (je größer der Wert, desto schmaler ist der Frequenzbereich).
- **HF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, oberhalb derer die hochfrequenten Anteile des Resonanzanteils gedämpft werden (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **LF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, unterhalb derer der Bass des Resonanzanteils gedämpft wird (*BYPASS*: keine Dämpfung).
- **Lid (6, 5, 4, 3, 2, 1)**—Der Klang eines Konzertflügels richtet sich entscheidend nach der Öffnung des Deckels. Hier können Sie die Deckelöffnung simulieren.
- **EQ Low Frequency (200Hz, 400Hz)**—Bassfrequenz, die bearbeitet werden soll.
- **EQ Low Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegeländerung des Basses.
- **EQ Mid Frequency (200~8000Hz)** —Mittenfrequenz, die bearbeitet werden soll.
- **EQ Mid Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegeländerung des Mittenbandes.
- **EQ Mid Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Bandbreite des Mittenbereichs (je größer der Wert, desto schmaler ist der Frequenzbereich).
- **EQ High Frequency (2000Hz, 4000Hz, 8000Hz)**—Höhenfrequenz, die bearbeitet werden soll.
- **EQ High Gain (-15dB~0~15dB)**—Pegeländerung des Höhenbandes.
- **Level (0~127)**—Ausgangspegel.

83. VIB-OD-Rotary

Dieser Effekt kombiniert einen Overdrive- und Rotary-Effekt mit Vibrato/Chorus. Der Vibrato-Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Orgeltonhöhe (was nicht dasselbe ist wie der Rotary-Effekt). Der Chorus-Effekt versieht den Orgelklang mit einer Kopie, deren Tonhöhe moduliert wird und erzeugt so einen fetteren und räumlicheren Klang.

- **Vibrato Chorus Switch (Off, On)**—Hiermit schalten Sie den Vibrato/Chorus-Effekt ein/aus
- **Vibrato Chorus Type (V-1, V-2, V-3, C-1, C-2, C-3)**—
  V-1, V-2, V-3: Hiermit fügen Sie Vibrato (Tonhöhenmodulation) hinzu. Je größer der Wert, desto auffälliger wird der Effekt.
  C-1, C-2, C-3: Hiermit versehen Sie das Signal mit Chorus. Je größer der Wert, desto auffälliger wird der Effekt.
- **Vibrato Chorus Vintage ('50, '60, '70)**—Zugriegel-Orgelsounds der 1950er-, '60er- und '70er-Jahre.
- **Vibrato Chorus Level (0~127)**—Pegel des Vibrato/Chorus-Effekts
- **Overdrive Switch (Off, On)**—Hiermit schalten Sie den Overdrive ein/aus
- **Overdrive Drive (0~127)**—Verzerrungsintensität.
- **Overdrive Level (0~127)**—Overdrive-Ausgangspegel.
- **Rotary Switch (Off, On)**—Hiermit schalten Sie den Rotary-Effekt ein/aus.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Rotationsgeschwindigkeit der Lautsprecher.
- **Rotary Woofer Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Drehgeschwindigkeit des Tieftöners.
- **Rotary Woofer Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Drehgeschwindigkeit des Tieftöners.
- **Rotary Woofer Acceleration (0~15)**—Hiermit bestimmen Sie, wie lange der Rotor-Tieftöner braucht, bis er die neue Geschwindigkeit ("Fast" oder "Slow") erreicht hat. Je kleiner der Wert, desto länger dauert der Übergang.
- **Rotary Woofer Level (0~127)**—Pegel des Tieftöners.
- **Rotary Tweeter Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Drehgeschwindigkeit des Hochtöners.
- **Rotary Tweeter Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Drehgeschwindigkeit des Hochtöners.
- **Rotary Tweeter Acceleration (0~15)**—Hiermit bestimmen Sie, wie lange der Rotor-Hochtöner braucht, bis er die neue Geschwindigkeit ("Fast" oder "Slow") erreicht hat. Je kleiner der Wert, desto länger dauert der Übergang.
- **Rotary Tweeter Level (0~127)**—Pegel des Hochtöners.
- **Rotary Separation (0~127)**—Bestimmt die räumliche Verteilung des Klangs.
- **Rotary Level (0~127)**—Ausgangspegel des Effektsignals.

84. Center Canc

Filtert Signale aus der Klangbildmitte einer Stereoquelle. Hiermit können Sie z.B. den Sologesang aus einer Aufnahme "entfernen".

- **L-R Balance (-50~0~50)**—Lautstärkebalance zwischen dem linken (L) und rechten (R) Kanal für eine effektivere Unterdrückung.
- **Range Low (16~15000Hz)**—Frequenzuntergrenze des herauszufilternden Bereichs.
- **Range High (16~15000Hz)**—Frequenzobergrenze des herauszufilternden Bereichs.

22. MIDI-Implementierungstabelle

[Music Workstation] Date: November 2004
Model: G-70 Version: 1.00

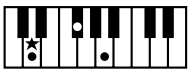
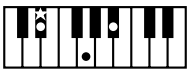
Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1~16	1~16	32 Parts 3 Logical Parts (Basic Channel, NTA1, NTA2)
	Changed	1~16, Off	1~16, Off	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	*2
	Message	Mode 3, 4 (M=1)	Mode 3, 4 (M=1)	
	Altered	*****		
Note Number		0~127	0~127	
	True Voice	*****	0~127	
Velocity	Note ON	O *1	O *1	
	Note OFF	X	X	
After Touch	Key's	O	O *1	*3
	Ch's	O	O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	C1
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Realease Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	76	O	O	Vibrato Rate
	77	O	O	Vibrato Depth
	78	O	O	Vibrato Delay
	84	O	O	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change		O *1	O *1	Program Number 1~128
	True #	*****	0~127	
System Exclusive		O *1	O *1	
System Common	Song Position Pointer	O *1	X	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O *1	O *1	
	Commands	O *1	O *1	
Aux Messages	All Sounds Off	X	O (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	O (121)	
	Local On/Off	O *1	O	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sensing	O	O	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognized as M= 1 even if M≠ 1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO
O: Yes
X: No

23. Einfinger-Akkordautomatik

C

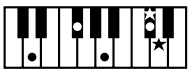
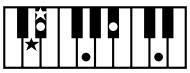
C#

D

E♭

E

F

CM7

C#M7

DM7

E♭M7

EM7

FM7

C7

C#7

D7

E♭7

E7

F7

Cm

C#m

Dm

E♭m

Em

Fm

Cm7

C#m7

Dm7

E♭m7

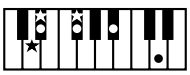
Em7

Fm7

CmM7

C#mM7

DmM7

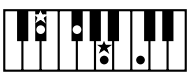
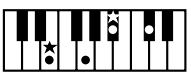
E♭mM7

EmM7

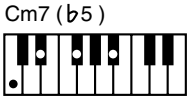
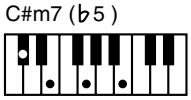
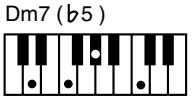
FmM7

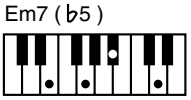
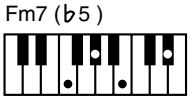
Cdim

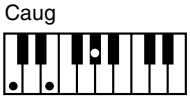
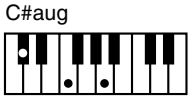
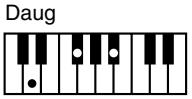
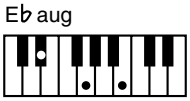
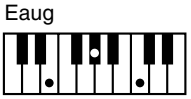
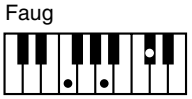
C#dim

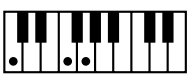
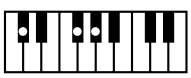
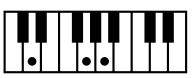
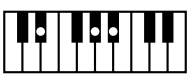
Ddim

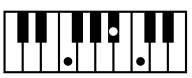
E♭dim

Edim

Fdim

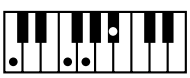
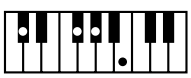
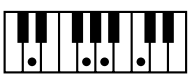
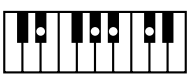
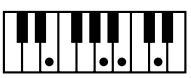
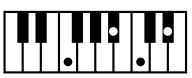
Cm7 (♭5)

C#m7 (♭5)

Dm7 (♭5)

E♭m7 (♭5)

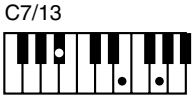
Em7 (♭5)

Fm7 (♭5)


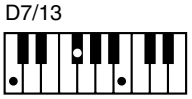
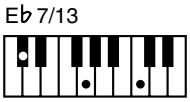
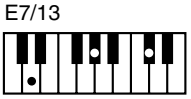
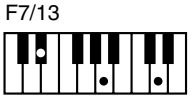
Caug

C#aug

Daug

E♭aug

Eaug

Faug


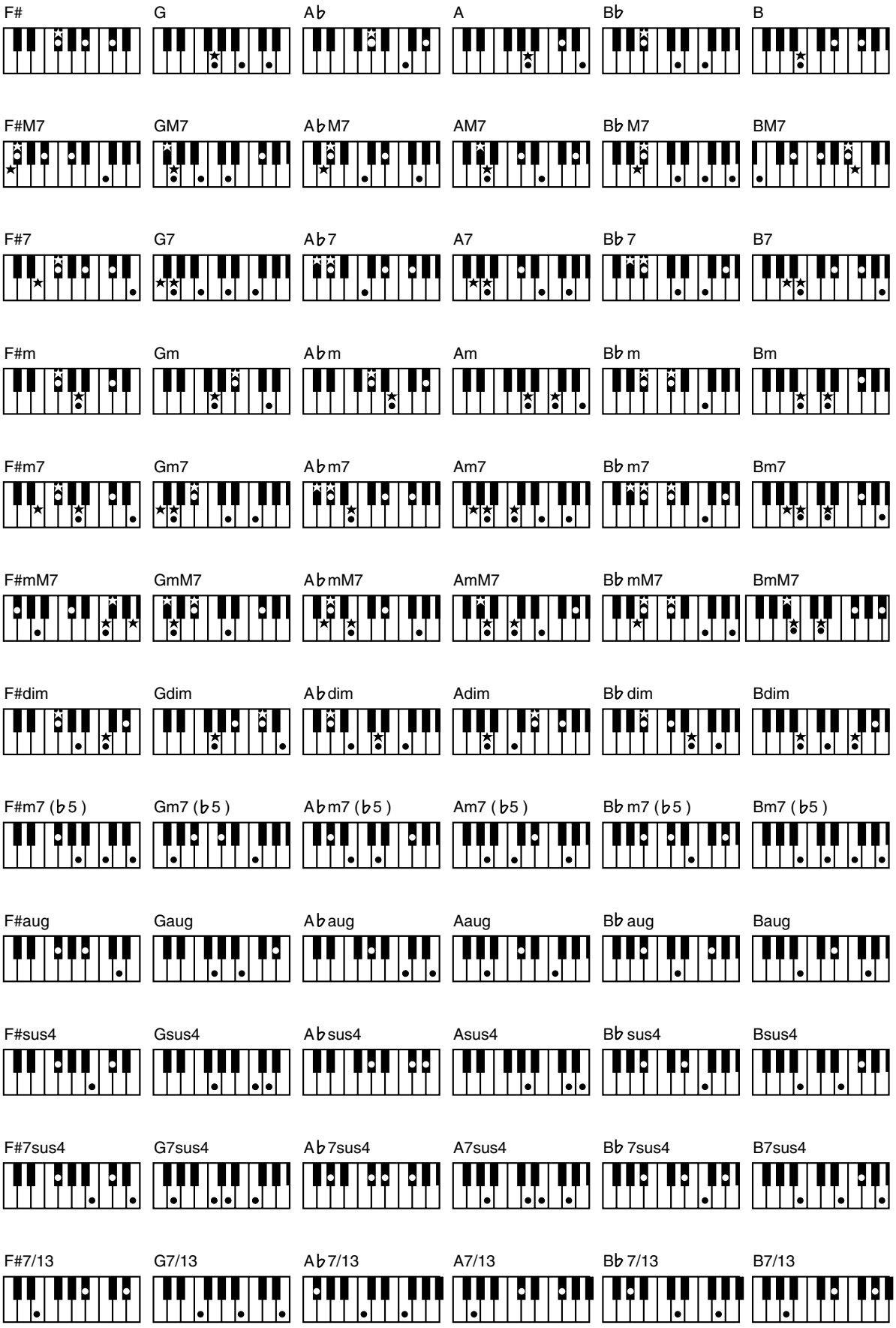
Csus4

C#sus4

Dsus4

E♭sus4

Esus4

Fsus4


C7sus4

C#7sus4

D7sus4

E♭7sus4

E7sus4

F7sus4


C7/13

C#7/13

D7/13

E♭7/13

E7/13

F7/13



F#
G
A♭
A
B♭
B
F#M7
GM7
A♭M7
AM7
B♭M7
BM7
F#7
G7
A♭7
A7
B♭7
B7
F#m
Gm
A♭m
Am
B♭m
Bm
F#m7
Gm7
A♭m7
Am7
B♭m7
Bm7
F#mM7
GmM7
A♭mM7
AmM7
B♭mM7
BmM7
F#dim
Gdim
A♭dim
Adim
B♭dim
Bdim
F#m7 (♭5)
Gm7 (♭5)
A♭m7 (♭5)
Am7 (♭5)
B♭m7 (♭5)
Bm7 (♭5)
F#aug
Gaug
A♭aug
Aaug
B♭aug
Baug
F#sus4
Gsus4
A♭sus4
Asus4
B♭sus4
Bsus4
F#7sus4
G7sus4
A♭7sus4
A7sus4
B♭7sus4
B7sus4
F#7/13
G7/13
A♭7/13
A7/13
B♭7/13
B7/13

Index

Ziffern

1 Ch Limit 218
1 STAFF 50
1/2 Bar 72
1/2 Meas 182
16-track Sequencer 53, 153
1st Channel Rx 218
2 Ch Limit 218
2 STAVES 50
2nd Channel Rx 218
7th 183

A

A.Bass 75
  On/Off 65
A/a 55, 159
ABS 74, 75
ABs&ADr On/Off 65
Absolute 218
ACC 67
  1~6 74
Acc 82
Acc&ABs On/Off 65
Accomp
  Minus-One 40
  On/Off 65
ACV 199, 200
Adaptive Chord Voicing 200
ADR 74
ADrum On/Off 65
Aftertouch 61
Akkord
  Anzeige 48
Akkorde 24
Akkorderkennung 80
ALL 40
  FILES 208
Alphabetic Order 36, 87, 115, 141
Alteration 81
  Intro/Ending 81
  Mode 199, 200
Always 73
An/Aus 20
Anschlag
  Dynamik 60
  Melody Intell 76
  Sequenzer 166
  Styles 194
Anzeigesprache 21
Archivieren 212
Arpeggio 66
  Oct 80
Arr
  /M.Bass 69
  Chord Off 67
  Hold 63
  Taster 24
ARRANG 62
Arranger 23, 74
  Chord 80
  Hold 63, 80
  Options 82
  Parts 74
  RIT Tempo 63
  Steuerung 75
  Verwendung 24
ARTIST 36, 37
Assign 43, 46
  SW 62
Attack 94, 107, 127
Audio In 104
Aufnahme 51
Author 140
Auto 82
  Fill-In 25, 65
  Harmony 43
  Harmony Assign 46
  Pitch 45, 107, 133
  Sync 216
  Tune 108

B

Background 49
Balance 27
  Keyboard-Parts 95
  Song Makeup Tools 124
Bankwechsel 219
Basic 217
Bass 40, 74
  Inversion 69, 75
BC
  GAIN 106
  LEVEL 106
Bedienfeld 13
Beep 222
Begleitung 24, 74
Beschreibung der Bedienelemente 13
Best Selection 29
BIAS 194, 195
Bildschirm 49
Bubble 110
Büroklammer 116
BWD 39

C

C1 93
  MIDI 215
Cancel
  User Program 112
Capture 48
Card Memory 223
Category 140
CC00 . . . . . 168, 195, 219
CC16 215
CC32 . . . . . 168, 195, 219
Celeste 110
Chain 145
Change
  Gate Time 167, 195
  Velo 166, 194
Channel 215, 216
  Basic 217
Chord
  Int 136
  Oct 66, 80
Chorus 127
  Drum Instrument 128
  Harmonic Bars 34
  Harmony Effect 110
  Keyboard-Parts 98
  Level 129
  Send 105, 108, 110
  Song/Style 102, 124, 129
  Style Composer 188
  Style/Song 102
  Vocal Harmonist 108
Church 109
Clear ALL 147
Clip 221
  Control 218
Clock 216
Clones 181
Coarse
  Tune 91
  Upper2 90
  Vocal Harmonist 132
Color Control 218
Colour Preset 49
Common 129
Compander 166
Composer 51
COMPRESS 42
Compressor 42, 106
Concert 109
Cont 216
Controls
  D Beam 65
  Style Composer 180
Copy
  Disk&Media 207
  Event 173, 177, 201
  Existierende Styles 185
  Index 121, 144
  Mode 163, 186
  Sequencer 163
  Style 186
  Styles 88, 143
  Times 187
  User Program 119
Count-In 72
  Sequenzer 156
  Style Composer 182
Country 86
Cover
  Song 40
  Style 77

CPT. 196
Create Event 176, 200
Custom 84
CUSTOMIZE 41
Cut&Reso 66
Cutoff 66
  Freq 94
  Sound Edit 127, 128
Cutting 64

D

D Beam 64
  V-Link 222
D Modulation 66
Damper 215
Dämpfer 68
Data
  Storage 210
  Type 162, 163, 169, 192, 196
  Update 39
Database 86, 87
Daten 212
Dec 168, 196
Decay 94, 127
Default Tempo 67
Degree 200
Delay 97, 98, 102, 129
  Send 47, 108, 110
  Time 110
  Time (Vibrato) 44, 132, 133
  VB 128
  Vocal Harmonist 110
Delete 159
  Disk&Media 206
  Last Note 38, 142
  Mark 139
  Namen 55, 159
  Play List 148
  Sequencer 162
  Song Finder 142
  Style 88
  Style Composer 193
  User Program 118
Demo 21
Depth 132, 133
  VB 128
  Vibrato 44
Destination 186
Detuned 110
Direct 18, 103
Disconnect 211
Disk
  /Media 202
  User 84, 85, 186
Display
  Kontrast 20
  Signalton 222
Dissolve Time 221
Division 181, 183
DJ Gear 64
Down 113
Drum 40
  & Bass 40
  Instrument 128
  Mute 128
Drum Set 187
  Note Pitch 188
  Sound Edit 128
Dw 75
Dynamic
  Arranger 63, 81
  Edit 81
Dynamik 60

E

EASY SETTING 27, 32
Edit
  16-track 159
  Index 121, 144
  MIDI 214
Effect 95
  Compressor 106
EFFECTS 42, 107
Effekt
  Audio In 104
  Equalizer 105
  Harmonic Bars 33
  Keyboard-Parts 97
  Multi-FX 100
  Song/Style 101
  Type 109
  Übersicht 95
END/RIT 25
Ending 25, 62, 67, 69, 74
Ensemble 43, 107, 136
Env
  Attack 94
  Decay 94
  Release 94
Envelope 93, 127
EQUAL 161, 162, 191
Equalizer 105, 132, 135, 136, 137
  Vocoder 135
Erase
  Event 177, 201
  Sequenzer 161
  Style Composer 192
Event 176, 200
  Filter 215
Exchange 170
Execute 159
EXP 29
Expansion 31
Expansion-Board 226
Expression
  Pedal 70
  Style Composer 188
Extended 29
External Source 104

F

Factory Reset 223
Fade 63, 65, 138
FAST 27
Fast 34
FC-7 66
FDw 186
Feedback 102, 110, 129
Female 43, 44, 47, 134, 135
File
  Copy 207
  Name 37
Fill 25, 75
  Down 62, 65, 75
  Dwn 183
  Half Bar 63, 67, 69, 83
  Remain 62
  Rit value 83
  Ritardando 83
  Up 62, 65, 75
Filter
  MIDI 215, 216
  Score 50
  TVF Cutoff 94
  Up/Down 61
Find
  Only 36, 141
Finder 87
  Music Assistant 36
  Song 37, 140
  Style 86
  User Program 113
Fine
  Tune 91
  Upper2 90
  Vocal Harmonist 132
Flanger 98, 102, 129
Foot
  Pedal 70
  Switch 68
For 164, 193
Format 209
Frequency Hz 132, 135, 136, 137
FROM 186
  FIRST NOTE 39
  SECOND BAR 39
Full 50
FUp 186
FWD 39
FX Link 108

G

Gain 107, 132, 135, 136, 137
Gate 42
Gender 132, 133, 134, 136
  Voice Input 44
Genre 36, 37, 114, 118, 140
  Style 86
GET IT 85, 116, 186
Global 222
  Change 168, 195
  Transpose 59
GM2 Reverb 98

H

Half Bar 63, 67, 69, 83
Hall 97, 102, 109, 129
Hard 34
Harmonic Bars 32

Harmonie 76
Harmonist. 41, 115
FX Link 108
Harmony. 107
Assign 43, 46, 135
On/Off. 68, 69
Hauptseite 22
High. 216
Key Touch. 60
HIGHER 161, 162, 191
HIGHEST 47
Hold. 199
Arranger 80
Assign 68
Fade In/Out 138
Fußtaster 68
Lower 92
Lower1 69
Lower2 . . . . . .67, 69
One Touch 79
Settings 115
User Program 115

I

IFX 95, 104, 228
Types. 105
Inc 168, 196
Index 37, 87, 140
Copy 121, 144
Edit 120, 121, 143
Rename 120
User Program 114
Info 222
Init
All Values 93
Single Value. 93, 215
Value. 168, 195
Initialisieren 223
Datenträger 209
Initialize
Style 179
Insert 55, 159
Sequenzer 164
Style Composer. 193
INSIDE. 161, 162, 191
Instrum 65
Instrumentierung 40
INSTRUMENTS 64
Int+Mid. 218
Intelligence Threshold 76
INTELLIGENT. 80
Internal 217, 218
Memory 223
Memory Protect 20
Metronom 73
Intervall (Transposition) 58
Into 164, 187
Intro. 25, 62, 67, 69, 74
Intro/Ending. 79
Alteration. 81
Inversion. 75

J

Jump To 1st Note 126

K

Karaoke 49
Kategorie 37
KBD Mode. 27, 56
Hold. 79
Key. 181
Score Options 50
Touch 60
Keyboard
&Style Parts. 214
Exchange
LW2/1. . . . . .63, 70
UP2/1. . . . . .63, 70
Funktionen. 90
Modi 56
Options. 91
Part 28
Parts 23, 27, 93
Touch 60
Transpose 59
Kontrast 14, 20

L

Language 21
Large Hall 109
Lautstärke. 24
Master. 217
Mixer. 95
Pedal 70
Regler 20
Song Makeup. 124
Style (MIDI) 217
LCD Contrast 20
LEAKAGE 34
Left. 80
Length. 182, 196
Level 106
Chorus 99, 102
Reverb. 97, 102
Siehe auch *Volume*
Liedtexte 48, 149
Limit. 218
Limit High/Low 216
Limiter. 107
LINE 41
Link 116
MFX. 101
Listen. 186
Live. 109
Load. 203
MIDI Set 203
User Program Set 203
Local 215
On/Off. 214
Lock 82
Low 216
Key Touch. 60
Pass Filter 110
Lower. 162, 191
LOWEST. 48
LW1 32
LWR Hold 92
Lyrics 48
&Score 48
Edit 149
Farbe 49

M

MA 119, 123
MA (Music Assistant) 118
MAGNIFY. 195
Magnify. 166, 194
Main. 24, 74, 75, 103, 186
VAR 79
Major 183
Makeup Tools. 124
Male. 43, 44, 47, 134, 135
Manual 33
Drums 28
MARK & JUMP 38, 139
Master
Track 154, 170
Tune. 59, 61
Volume 24, 27, 217
Mastering Tools 105
Max 60
MBass/KBD Arranger. 67
MBass/Keyboard Arranger 63
MEASURE LENGTH. 182
MEL INT. 76
MELODY 40
MELODY INTELL 28
Melody Intelligence. 76
Vocal Harmonist 136
Merge
16-track 155
Copy 163
Metronom. 72
Internal. 73
Mode. 73
Style 185
MFX 95, 100, 228
Link 101
Type. 100
MIC 41
INPUT 108
Micro Edit 174, 197
Mid. 60
MIDI. 213
Basiskanal. 217
Buchsensymbol 117
Channel 215
Filter 215, 216
Funktionen. 213
Kanäle. 216
Parameter. 215, 218
RX 215, 216
Set 219
Set, Automatische Anwahl 220
Set, laden 203
Set, Speichern 204
Set, Verknüpfen mit User-Programm 116
Sync. 216
Synchronisation 216
TX. 215
Verknüpfung mit User-Programm . . 116

Mikrofon 41
Min 60
Minor 183
Minus One 40, 66, 68, 69
Mix. 43, 134, 135, 163
  Record 182
  Style Copy 186
Mixer 95, 188
Mode 181
  Copy 163
  Portamento 92
  Style 183
Modulation 58, 62, 93
Monitor 49
Mono 92
Move Event 173, 177, 201
Multi-band compressor 106
Multi-FX 100
Music Assist Mark 119
Music Assistant 35
  Delete 123
  Editieren 122
  Funktionen 122
  Neu anlegen 122, 211
  Rename 122
  Save 123
Music Mute 47
Music Style, siehe *Style*
Mute 124
  Drum 128
  Makeup Tools 126
  Mixer 95
  Percussion 128
  Sequenzer 159
  Style-Spuren 184
My Setup 180

N

Name 36, 48, 55, 205
  File 55
  Song 55
  User-Programm 112
Nearest 200
Next Song 39
Notation 50
Note 162, 163, 169
  To Arranger 218
  Wrap 135
NRPN 162, 164, 169
  Dr 199
  Drum 188
NTA 218
Num Lock 87, 115, 141

O

Octave 22, 59, 66, 127, 133
  Auto Pitch 45
  Harmony 135
  Sequenzer 156
  TX 218
  User Style 182
  Vocoder 135
OFF 39
One Touch 28, 78
Options
  Arranger 82
  Song 142
  Style Finder 88
  User Program 118
Orgel 32
Orientalische Skalen 71
Original 47, 129
  Cover 40
Output 213
  Assign 103
  LEV 42
  USB 213
OUTSIDE 161, 162, 191
OVERDRIVE 34

P

P&S Input 142
Pad 62
PAGE 1~4 26
Palette 127, 221
  Makeup Tools 126
Pan
  Delay 102, 110, 129
  Keyboard-Parts 103
  Mixer 96
Panpot 96, 124, 127
  Drum Instrument 128
  Harmonist 136
  Style Composer 188
  Vocoder 134
Param 218
Part
  On/off 27, 57
  Outputs 103
  Switch 217, 218
Partituren 50
Pattern 178
PBend 162, 163, 169
PC 168, 196
Pedal 70
PERC Mute 128
Percussion 30, 33, 34
Performance Memory, siehe *User Program*
Pfeil 29, 31
Piano 63
  Style 63, 67, 69, 80
Pitch 132
  AccDrums 188
  Auto 45, 133
  Bend 58, 135
  Bender 133, 136
  Down 62
  Down (D Beam) 66
  Drum Instrument 129, 188
  Up 62
  Up (D Beam) 65
Place Event 173, 177, 201
Plate 102, 129
Play
  & Search 38, 142
  /Stop 68, 69
  List 145
  Metronom 73
Poly 92
Portam 134, 136
Portamento 69
  Upper 1/2 91
Preset 82
Punch In/Out 156
  Footswitch 67, 69

Q

Quantize
  Sequenzer 160
  Style Composer 182, 191
Quick Start 39

R

Rate 132, 133
  VB 128
  Vibrato 44
RATIO 107
REC
  Mode (Style) 182
  Type 155, 158
Recall 220
  User Program 117
Record
  16-track 157
  Mix 182
  Replace 182
Recorder 51
Recording
  Select 156
Reflections 109, 110
Registrierungen 111
Relative 218
Release 94, 107, 128
Remote 217
Remove 147
Rename
  Disk&Media 205
  Index 120, 144
  Play List 148
  Song Finder 88, 142
  User Prg/Genre 118
Replace 163
  Copy 163
  Record 182
  User Style 186
Reset 38, 142, 223
  Start Tempo 63, 67
Reso 127, 128
RESOLUTION 191
Resonance 94
  D Beam 66
Reverb 127
  Drum Instrument 128
  Keyboard-Parts 97
  Level 102, 129
  Send 47, 105, 108, 109
  Song/Style 124, 129
  Style Composer 188
  Style/Song 102
  Time 109
  Vocal Harmonist 108, 109
Revolving Bass 69, 75

Right 80
Rise Time 44
Voice FX 132, 133
Rit 67, 82
Fill (value) 83
Tempo 82
Value 83
Ritardando 83
RND Tuning 134, 136
Room 97, 102, 109, 129
Rotary 66
S/F 69
Slow/Fast 63, 67
Sound 34
Roter Pfeil 29, 31
RX 215, 216
Event 216
Sync 216
Velocity 218

S

Save
MIDI Set 204
Music Assistant 123
Play List 146
Song 158, 204
Style 205
Style/Song 130
User Program Set 204
Saved Version 77
Scale 63
Tuning 71
Schlagzeug 30, 74
Zwei Spuren 155
Score 50
Scratch 64
Search Only 87, 115
SELECT MIDI 214
Sequencer 53
Sequenzer 153
Set List 111
Shift 216
16-track 169
Clock 196
MIDI 215
Short
Delay 129
DLY FBK 102, 129
Echo 110
Singer 107, 131
Key 47
Single
Finger 78
Parts 134
Slow 27, 34, 110
Small 43, 107, 135
SMF 37, 54
Smooth 110
Soft 34, 67, 69
Solo 126, 159, 184
Song 37, 38
Balance 124
Chorus 129
Cover 40
Data Changes 219
Effekte 124
Finder 140
Index 37
Link 116, 118
Lyrics 149
Makeup Tools 124
Name 37, 55
Options 142
Parts (MIDI) 214
Position Pointer 216
Reverb 129
Save 54, 130, 158, 204
Scanning 39
Sync 216
Tempo 129
Track Edit 159
Transpose 59, 129
Verknüpfen mit User-Programm . . . 116
Volume 129
Sostenuto 67, 69
Sound
Edit 127, 128
EFX 64, 65
Set Mode 29
Source pattern 163
Space 55, 110, 141, 159
Speaker icon 198
Speichern
MIDI Set 219
One Touch 79
Speichern, siehe *Save*
SPLIT
1/2 (Compressor) 106
Split
&Touch 60
Arranger 57
Keyboard Mode 57
Lower Hold 92
Point 57, 90
Punkt 57
Upper3 90
SRV Reverb 97
SRX 31, 226
Stage 97
Standard 63, 67, 69, 80
MIDI File 37, 54
Start 24, 216
Start/Stop 24, 67, 69, 74
Song 65
Style 65
Startup 30, 117, 220
Std 200
Stereoposition 124, 127, 128
Sternchen (*) 113, 214
Stimmung 59, 61
Upper2 90
Stop 216
STRENGTH 191
Studio 109
Style 23
Anwahl 26
Aufnahme 51
Aufnahme verwerfen 183
Chorus 129
Composer 178
Control 74
Cover 77
Custom, programmieren 84
Database 86
Definition 74
Delete 88
Editieren 187
Effekte 124
Ein-/Ausschalten der Parts 96
Link 114, 118
Makeup Tools 124
Micro Edit 197
MIDI-Parameter 217
Mixer 96
Part 28
PC 217
Programmieren 178
Record Mode 182
Reverb 129
Save 130, 205
Schnell auffinden 86
Start & Stop 74
Tempo 129, 182
Track Edit 190
Verwendung 24
Volume 129, 217
Sustain 68
LEV 42
Lower 92
Sync 24, 75
Synchro (Lyrics) 150
Synchronisation 216
SysEx 39, 219
Filter 215
System 216

T

Talk 46, 68, 69, 108
Reverb 109
Tap 27, 67
Tastatur
Klanganwahl 28
Technische Daten 224
Tempo 27, 182
Arranger 82
Rit 82
Song 129, 155
Style 35, 129, 182
Style Composer 189
Synchronisation 216
Tap 67
Up/Down 65
Threshold 42, 76
THRSHLD 107

Time
Hold . . . 138
In . . . 138
Out . . . 138
Signat . . . 197
Signature . . . 155, 179
Times . . . 187
TO . . . 186
Tone . . . 28, 187
Edit . . . 93
Map . . . 168, 195
Sound Edit . . . 127
Top . . . 39
Touch Screen Beep . . . 222
Track . . . 178, 181
Edit . . . 159, 190
Instrument . . . 180, 181, 187
Length . . . 196
Xchange . . . 170
Transpose . . . 22, 58
Automatisch . . . 47
MIDI-Parameter . . . 215
Oktavschritte . . . 59
RX . . . 218
Sequenzer . . . 165
Song . . . 129
Style Composer . . . 194
Transposition . . . 59
TT Motor . . . 64
Tune . . . 61, 91
Tuning . . . 47, 61
TVF
/TVA . . . 93
Cutoff . . . 94
Resonance . . . 94
TX . . . 215
Event . . . 215
Octave . . . 218
Sync . . . 216
Velocity . . . 218
Type . . . 80

U

UNDO CHANGES . . . 127
UNEQUAL . . . 161, 162, 191
Up . . . 75, 113
UP1 . . . 32
UP3
Split . . . 90
Update . . . 39
Upper1 M-FX Link . . . 101
USB . . . 210, 212
MIDI . . . 213
User . . . 106, 107
Minus-One . . . 40
Prg . . . 118, 204
Prg PC . . . 217
User Program . . . 111
Cancel . . . 112
Copy . . . 119
Delete . . . 118
Edit Finder . . . 117
Filter
KBD Mode . . . 115
MIDI Set . . . 115
Song . . . 115
Style . . . 115
Tempo . . . 115
Tone selection . . . 115
Transpose settings . . . 115
Transposition . . . 115
Finder . . . 113
Hold . . . 115
Load . . . 203
Name . . . 112
Options . . . 118
Recall . . . 117
Rename . . . 118
Set, sichern . . . 204
Song/MIDI Set Link . . . 116
User Style, siehe *Style*
User-Programm . . . 111
Anwahl . . . 112
Anwahl von Hand . . . 113
Programmwechsel . . . 217
Schnell auffinden . . . 114
Song/MIDI Set Link . . . 116
Speichern . . . 111

V

Value . . . 165, 194, 196
Variat 1~4 . . . 67, 69
Variation . . . 25
Down . . . 62
Up . . . 62
VB
Delay . . . 128
Depth . . . 128
Rate . . . 128
Velocity . . . 127
Drum Instrument . . . 128
MIDI . . . 218
Rx/Tx . . . 218
Verbindungen . . . 19
Version . . . 223
Vibrato . . . 44, 93
Auto Pitch . . . 133
Harmonic Bars . . . 34
Singer . . . 44, 131
Voice-FX . . . 132
Video Output . . . 49
Viertelton . . . 71
Vinyl RPM . . . 64
VK . . . 32
V-Link . . . 218, 221
VOCAL EFFECT . . . 42
Vocal Harmonist . . . 41, 107
Edit . . . 131
Effects . . . 109
Filter . . . 115
Vocoder . . . 46, 107, 134
Voice . . . 42, 107
FX . . . 44, 107, 108, 132
Type . . . 44
Volume . . . 127
Drum instrument . . . 128
Makeup Tools . . . 124
Regler . . . 27
Small . . . 136
Song . . . 129
Style . . . 129
Vocoder . . . 134
Vorspulen . . . 39

W

Wait Note . . . 182
Wall Type . . . 109, 110
Wave Expansion . . . 226
Whole . . . 27, 57, 67, 80
Write
Mark . . . 139
MIDI Set . . . 219
One Touch . . . 79
User . . . 106, 107
User Program . . . 111

Z

Zone . . . 80, 218
Zugriegel . . . 32
Zurückspulen . . . 39

Information

Bitte wenden Sie sich mit eventuellen Fragen oder bei Problemen an Ihren Roland-Händler. Wenn Sie nicht genau wissen, wo sich der nächste Händler befindet, hilft Ihnen der Vertrieb gerne weiter.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar A1 Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: 20-2-417-1828

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop(PTY)Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105
FAX: (011) 403 1234

Paul Bothner(PTY)Ltd.
17 Werdmuller Centre,
Main Road, Claremont 7708
SOUTH AFRICA
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(BEIJING OFFICE)
10F. No.18 Anhuaxili
Chaoyang District, Beijing
100011 CHINA
TEL: (010) 6426-5050

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(GUANGZHOU OFFICE)
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie
Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,
Guangzhou 510600, CHINA
TEL: (020) 8736-0428

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39 Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra
Mahalaxmi Flats Compound
Off. Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011, INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
BENTLEY MUSIC SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala
Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2144-3333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 6846-3676

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 6243-9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
Suite DP-8
40 Ba Huyen Thanh Quan Street
Hochiminh City, VIETNAM
TEL: (08) 930-1969

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA

For Australia
Tel: (02) 9982 8266
For New Zealand
Tel: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, Barbados
TEL: (246)430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, Colombia
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL:(305)5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
Dominican Republic
TEL:(809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - Ecuador
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala
Guatemala
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, Honduras
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinique F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F. MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ta.Avenida 1 Cuadra al Lago.#503
Managua, Nicaragua
TEL: (505)277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - Peru
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria Trinidad W.I.
TEL: (868)638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, Venezuela
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Austrian Office
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CZECH REP.
K-AUDIO
Kardasovska 626.
CZ-198 00 Praha 9,
CZECH REP.
TEL: (2) 666 10529

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa, FINLAND
TEL: (0)9 68 24 020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844
Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublin 12
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
MX MUSIC SP.Z.O.O.
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Portugal Office
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Porto, PORTUGAL
TEL: 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni,
ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
MuTek
3-Bogatyrskaya Str. 1.k.l
107 564 Moscow, RUSSIA
TEL: (095) 169 5043

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona SPAIN
TEL: 93 308 10 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (0)8 702 00 20

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen,
SWITZERLAND
TEL: (061) 927-8383

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo,
UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,
P.O.Box 247, Manama 304,
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17, Diagorou Street, Nicosia,
CYPRUS
TEL: (022) 66-9426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: (021) 285-4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
245 Prince Mohammad St.,
Amman 1118, JORDAN
TEL: (06) 464-1200

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Abdullah Salem Street,
Safat, KUWAIT
TEL: 243-6399

LEBANON
Chahine S.A.L.
Gerge Zeidan St., Chahine Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor, Alkhobar,
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
Ant Muzik Aletleri Ithalat Ve Ihracat Ltd Sti
Siraselviler Caddesi
Siraselviler Pasaji No:74/20
Taksim - Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2449624

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way
Richmond B. C., V6V 2M4
CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700